Fate/Grand Order material
IV

Fate/Grand Order material

V

Fate/Grand Order material
V
CONTENTS

宮本武蔵

クラス セイバー **真名** 新免武蔵守藤原玄信(しんめんむさしのかみふじわらのはるのぶ)
性別 女性 **出典** 日本・史実 **地域** 異邦異聞帯
属性 混沌・善 **身長** 167cm **体重** 56kg

筋力 B **耐久** B **敏捷** B **魔力** E **幸運** B **宝具** B

設定作成:奈須きのこ/キャラクターデザイン:こやまひろかず
CV:佐倉綾音

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:A

妖術、忍術、人道惑わす邪魅甘言なにするものぞ。
剣聖にあらずとも剣心なき技なぞ一刀両断。
どのような大魔術であろうと、A以下の魔術は斬り捨てる。

保有スキル

天眼:A

天眼は『目的を果たす力』とされる。
一つの事柄を成しえると決めたらその成就のために全身全霊を傾け、必ず達成するもの。自己の全存在を視線にのせ、目的に投射するもの、といってもよい。
武蔵の場合は『その場所を斬る』事にのみ天眼が向けられる。
たとえば『相手の右腕を切る』と決めたが最後、あらゆる手段を講じて右腕を切断する。
それは最適解としての斬撃、『無駄のない、時間と空間をねじ伏せる一刀』となる。
狙われた相手からすれば、ゾーンに入った超天才にレーザーサイトでロックオンされたようなものなので、『アイツ超こっちの右手狙ってる! 斬りたくてウズウズしてる! わかってるのに防げる気がしない、なにやっても斬られる予感しかしない! たーすーけーてー!』という心境。超こわい。

『目的達成の為の手段』を『一つに絞る』力。
無限にあるべき未来を『たった一つ』の結果に限定する、極めて特殊な魔眼と言ってもいい。武蔵の並行世界の漂流癖はこの眼が要因でもある。

Miyamoto Musashi

無空：A

剣者が到達する最高の位。究極の境地。柳生新陰流・水月に相当する。
無空なるが故に無敵。これ捉える者、無限の境地に達した剣者のみ。
多重次元屈折現象を用いた斬撃であれ、無空なるものは捉えられず。

第五勢：A

二刀の刀の利点、威力を瞬間的に最大値に発揮する構え。
剣の思うまま、状況の流れるままに戦う二天一流だが、強敵と対した時、運命と対した時のみ己を静め、剣心を零に落とし、構えを取る。

戦闘続行：EX

とても生き汚い。負けない為なら死んだふりなどお手の物。
弁舌で煙に巻く、みっともない逃走から超回復すらやってのける。
「最後に勝てば私の勝ちでしょう？　だから今は逃げるのです！　だって、死んじゃったら最後に勝てないじゃない!」
都合のいい言い訳をしているようで、根はどこまでも現実主義で図太い。それが女武蔵である。

宝具

六道五輪・倶利伽羅天象

ランク A 種別 対人宝具 レンジ 2〜20 最大捕捉 1人

りくどうごりん・くりからてんしょう。
剣轟抜刀。二刀流のまま泰然と構え、
小天衝……相手の気勢を削がんと剣気にて威圧してから、
大天象……渾身の一刀を繰り出す武蔵の最終手。
背後に浮かぶ仁王はあくまで剣圧によるもの。
武蔵がまだ体得していない『空』の概念、『零』の剣の具現と言える。
対人宝具と言っているが、その本質は対因果宝具。
あらゆる非業、宿業、呪い、悲運すら一刀両断する仏の剣。
『究極にまで、これ以上ないというぐらいにその存在を削り落として、それでもなお残る“何か”』
無二と言われる究極の一。
そのさらに先にある0……「　」の概念。

この座への到達を、天元の花は求め続ける。

◇

大天象の抜刀時に天満大自在天神の名を口にしているが、史実において武蔵は天満大自在天神に帰依しており、ある意味で武蔵にとっての守り神と言えるもの。
天満大自在天神は、いわゆる太宰府天満宮の天神、つまり日本有数の怨霊でもある雷神菅原道真と、大自在天マヘーシュヴァラ、すなわちインドの破壊神シヴァを習合させたもの。
また、大自在天は観音の化身ともされる。
実際には、菅原道真が学問の神たる天神として崇拝を受けるようになる平安末期以前、既に天満大自在天神との神号を追贈されており、言ってしまえば天満大自在天神とは菅原道真の祟り神としての側面を破壊神シヴァになぞらえたもの。
武蔵が雷神をその帰依する対象としたのは、まず何よりも多くの剣術家とその流派が鹿島神宮に帰依し、そこに祀られる建御雷神をその祖とした事と無縁ではないと思われる。
雷神にして剣術の神たる建御雷神。
それに対して、武蔵は“剣の技”ではなく“剣の道”を極める事を目指した事から同じ雷神でも剣術の神ではなく、学問の神としての側面も持つ天満大自在天神に帰依したのだと思われる。
また大自在天は当時（現在でも）その名前の類似から他化自在天という場所の王である伊舎那天と混同されている。
伊舎那天は日本の祖神であるイザナギと同一視される神格であり、さらにその読みから遮那王（源義経）と関連づけられている。義経は当時も武人にとっては武士の源流と考えられていた事から、日本と武士の源流、双方につながる意味合いを伊舎那天は持っている。

櫂の木刀

ランク C+++　種別 対人宝具　レンジ 3～10　最大捕捉 1人

かいのぼくとう。
汎人類史の記録において、宮本武蔵が巌流佐々木小次郎との戦いで用いた木刀。
二尺五寸と一尺八寸の二本の木刀であるとも、2メートルを超える長大な木刀であったともされる。後者の場合、小次郎の持つ物干し竿を凌駕するサイズであった。
宮本武蔵は一説にはそもそも木刀の扱いに長けていたとされ、櫂の木刀は奇策でも単に物干し竿の長さを超えて攻撃するためのものでもなく、必勝を期して使い慣れた武器を使ったのだとする意見もある。
女武蔵はこの宝具を持たない。

魔剣破り、承る！

ランク EX　種別 対人宝具　レンジ 100　最大捕捉 1人

武蔵がその長い剣者生涯の中で一度のみ使用したと言われる奇想剣法。
見た者は生きてはいない為、それがどのようなものなのか知る者は武蔵のみ。
魔道、邪法、天魔に堕ちた剣士を完膚無きまでに侮辱し、罵倒し、叩き潰す特殊霊基。
またの名を、対剣士・対剣豪大結界。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／○○さん　**三人称** 彼／彼女／あの人　**マスター** 名前呼び捨て＋君orなし／マスター君orなし

○ 性格

明朗快活、凛としながら瑞々しい女性剣士。
風のように現れ、悪を倒し弱者を助けて去る白馬の王子さま……の剣士版。暴れん坊将軍とも言う。
年齢は十代後半から二十代前半。
基本的な口調は特にクセのない、自然体な女性口調。
心が捕らわれぬよう物事を深く考えないようにしているが、実際は極度の理屈屋・考察屋である。突拍子もなく“唐突に閃いた!”と言って起死回生の一手を打つが、それは閃きというより試行錯誤の末の“たった一つの冴えた解答”である事に武蔵は気付いていない。

常に得意満面、余裕をもっているが、相手を見下している訳ではない。単に人生を楽しんでいるだけ。感情表現がやや大きい。よく笑い、よく驚くので、そういう時は十代の少女らしいものになる。
その根底にあるものは“剣の道を究めるもの”なので、命のやりとりに関してはたいへんドライ＆シビア。
本人は鬼神の如き強さだが、それはそれで疲れるので『できるだけ楽して勝つ』を信条にしている。利益のため、逃走(生存)のため、信条のため、戦いにおいてはこれが基本。別に命はとらないので相手をからかいながら逃げる、というのもアリ。
一方、相手の目的が『互いの命』の場合、剣士として真っ向勝負する。
「金のためではない。名誉のためでもない。ワシはおぬしを殺さなければ生きられない」といった手合いに対しては観念して真剣勝負に応じる。

剣の道を極めるための人生だが、なぜ極めるのか?と問われると
「あれ?　……えーと、そういえばなんでだろ?」と首をかしげる。
その直後、「ま、極めてみれば分かるでしょう!」と笑顔で顔をあげる。
剣の才能は人の十倍。
生き延びる才能はその十倍。
立ち合いによって得る歓び(楽しみ)はその十倍。
そして、努力する才能はその十倍。
以上の四つの才能で出来上がった『剣心』が武蔵の本質である。

◇

他人の性問題に関してはオープンで、好き合ってるなら寝るものでしょ?　と当然のように答える。が、それが自分の事となると途端に赤面し、「人は人、私は私だから」と笑顔でするりと逃げていく。
武蔵本人は『剣の道を究める為には生涯独り身でなくてはならない』と考えているので生涯独身を通したと思われる。
(史実の独身説と同じ。でも人間好きなので誰とでも気軽に話し、大抵、相手に“もしかして惚れられてる?”と勘違いされる)
それはそれとして超面食いなので、美少年、美少女大好き。

実は惚れやすい。そして頼られるの大好き。褒められるのも大好き。お世辞に弱い。喧嘩好きな番長気質。
正義感はあるが、自分から正義を唱える事はない。
そのくせ、他人が精一杯の勇気で唱える正義に心が躍る。(惚れっぽさもここに起因する)

武蔵本人は非人間だが、精一杯の根気で『正しい人間』であろうとする人を見ると"楽しい"と胸が躍動し、用心棒としてその正義を肩代わりする。
気っ風の良さが売りな武蔵だが、怒る時は仁王の如き憤怒を表す。
武蔵が憤怒する事は
『一方的な虐殺（戦争は良しだが、兵士が農民を殺すような状況）』
『人の矜持、信念を娯楽のために踏みにじる』
『空腹時にメシを奪われる』
の三つである。

○ マスターへの態度

旅の途中で出会い、自分の行く末を見守ってくれた事に感謝し、そして人間として好いている。
マスターの窮地であればたとえ己が魂を人質にとられていても笑顔で駆けつけ、何事もなかったように助太刀するだろう。

"零の境地"に辿り着いた事で武蔵の剣者としての旅は終わった。
帰る世界はなく、自身の生きる理由も失われた。
だが――――まだ一つ、彼女にはやるべき事が残っている。

○ 台詞例

「私の名前？　ええっと、いちばん使ったのは……やっぱり宮本武蔵、かな。
あんまりたいした事してないから、誰も知らないと思うけど」
「一道は万芸に通ず。彫刻も絵も、ものを観て捉えるという点で同じでしょう？」
「立ち合いとか面倒くさいんだけどなぁ。でも、このあと一生ついてまわる因業のようだし。仕方ない。ここでバッサリ相手をしてあげましょう――――!」

○ 史上の実像・人物像

日本史上最強の剣豪として名高い、江戸時代初期の剣術家。
彼の創始した流派"二天一流"と、大刀と小刀を用いる"二刀流"はその代名詞としてよく知られている。
特に20代の10年間には数々の武芸者と戦いをくり広げ、その名勝負は今もエンターテイメントの定番のひとつとして認識されている。それらのエピソードを下敷きにした創作も豊富で、おそらくは海外におけるサムライのイメージを最も強く体現した人物。
しかしながらその10年間の戦いのエピソードのほとんどは実状が謎で、フィクションの疑いも色濃い。
また、同一人物とは思えないほどにエピソード間の揺らぎが大きく、特にその人格についてはブレが激しい。
ただ、概ね若い頃は乱暴者だったが、齢を重ねてからは反省して出来るだけ冷静であろうとした、というところは共通のようである。

作州(現在の岡山県美作市)大原の生まれ。
1584年、父は竹山城主新免家に仕えた兵法指南役で、主家から新免の名を与えられ、新免無二斎を称した武芸者である。
新免無二斎は十手術の道場を吉野郷宮本村に構え、武蔵はこの地を故郷としたため、後に宮本姓を名乗った。
武芸指南役といえばそれなりに裕福なものだが、新免無二斎は武蔵が長ずる前にその職を失っており、結果として宮本武蔵は貧困の中で育った。
子供の頃から非常に体格が大きく、豊年童子(ほうねんわらべ)と呼ばれたという。
豊作の年に生まれたから、体格も大きいのだということだ。
その体格に比して膂力も強く、幼い頃から喧嘩には負けたことがなかった。父である新免無二斎によって、武芸を仕込まれたこともその強さの源であったことだろう。

13歳で既に大人顔負けの強さを誇り、村の近くで近郷の者に試合を挑んでいた有馬喜兵衛という武者修行の者を打ち殺している。
その後、功名心に駆られた武蔵は17歳の時に、同郷の又八と共に関ヶ原の戦に西軍の一員として参戦。手痛い敗戦を経験する。敗戦後は這々の体で故郷の村に逃げ帰るも、敗軍に与したことを遠因に罪を問われ、3年間の幽閉の憂き目にあった。だが、この時に出会った沢庵和尚とその知己である池田輝政との交流が、武蔵を獣の如き凶漢から一個の武人へと変える切っ掛けとなった。

武蔵は以降、諸国を旅して京の吉岡一門や奈良の宝蔵院、柳生一族などの強敵と出会い、交流を経て成長して行く。やがて武蔵は"剣の技"ではなく、"剣の道"を追求することを胸に抱くようになった。
しかしそうした心の成長は、世界の残酷さと比べれば露の如く儚いものだった。
人は食わねば死ぬし、雨に打たれれば病にもなる。
生きながら木石の境地に至るには、まだまだ武蔵は若かった。
幾重にも絡み合う因縁と、人々の寄せる期待、そして自らの高まった武名に押され、武蔵は巌流佐々木小次郎との一戦に臨むこととなる。
その戦いは決して長いものではなかったが、互いの武の技量と人間性をぶつけ合う熾烈なものだった。武蔵は辛くも勝利を得るが、『生涯のうち、二度と、こういう敵と会えるかどうか』と小次郎を評している。
原文には『小次郎が信じていたものは、技や力の剣であり、武蔵の信じていたものは精神の剣であった。それだけの差でしかなかった』とあり、両者の激突はまさに"剣の技"と"剣の道"の戦いであったのだ。
この戦いの後、武蔵が如何に生きたかは記されていない。
ただ、『波騒は世の常である。(中略)誰か知ろう、百尺下の水の心を。水のふかさを』と結ばれているのみである。

数々の戦いの後、武蔵は30歳にてそれまでの己の生を省みて、『己が今までの戦いに勝利して来られたのは、ただ単に己の武芸が優れていたからではない』という境地に至ったという。
ある意味、30歳にしてようやく武蔵は武芸の道というものと向き合ったと言える。
なお、ようやく武芸の道を身につけたと武蔵が感じたのは50になった時だという。

○ 五輪の書

武蔵はその生涯にて至った境地、培った技法を死の直前に書としてまとめ上げた。
それは地水火風空の5巻に分かれた書で、"武蔵"というひとりの人間の集大成であった。五輪の書は、
地の巻にて二天一流の兵法としての理念とその概略を、
水の巻では具体的な技法を、
火の巻では戦略や戦術の次元での兵法について、
風の巻ではある特定の技や戦法を否定することによって二天一流に対する根本理解を"自ずと読者の脳裏に浮かび上がらせる"形で解説している。
(たとえば火の巻で「同じ攻撃は二回までとして、三回は繰り返さないこと」などと書かれているなど、その発想は非常に実戦的である)
そして最後の空の巻には、武蔵なりの"空"に対する理解が、"相対"と呼ばれる技法によって書き記されているという。
その最後には『空有善無惡、智者有也、理者有也、道者有也、心者空也(空に悪無く善有るのみ、智は有なり、理は有なり、道は有なり、心は空なり)』と記されている。

○ 『FateGO』における人物像

史実における宮本武蔵とは異なる、別の世界の宮本武蔵。
こちらの世界からはあまりにも離れた並行世界からの登場となる。
そちらの世界では武蔵は女性として存在し、その歴史も『武蔵が女性であった場合』という史実で進んでいた。

「え？　こっちの世界だと武蔵って男なの？
しかも凄い有名なんて、びっくり!」

本人はこの通り、気負うことのない自然体。
勝利にも名誉にもさして興味はなく、酒にだらしなく、金に目がなく、タダ飯に弱い。だが彼女と立ち合い、敗れた者はみなこう残した。

――鮮やかなり天元の花。

　その剣、無空の高見に届く。

◇

父である無二斎には『女子であり、そして天眼を持つ故に』虐待され、憎まれた。
無二斎にすれば、女子であるだけなら剣士にする必要がないので捨てるのみ、
天眼を持つだけなら過ぎた才能と笑って殺すのみ、だっただろう。
無二斎から与えられるものは何もないまま、いつか父を越える剣士になろうと全国を彷徨った彼女は、結局のところ女性であるために"剣士"として世間に認められる事はなかった。
女武蔵の世界で『日本有数の剣豪』として扱われていないのはそのため。歴史の影に沈んだ人物となっている。
なので、こちらに召喚されてからは驚きの連続である。

「うそ、なんか有名なんですけど、私!?」みたいな。
しかし女武蔵は知らない。
彼女と同じ時代に生きた剣豪たちは晩年、ぽそりと弟子たちに『歴史には記されないだろうが、ワシだけが知るとんでもない剣豪がいたんじゃよ』と懐かしく語り、息を引き取っていた事を。
剣士たちにとってふらりと宿場に現れ、見事な剣豪勝負をして去って行く彼女の存在は、血生臭い兵法者たちの中においてさえ、美しい花だったのである。

○漂流者

天眼は可能性を見据える瞳。それ故、武蔵は『違う世界』すら見てしまっていた。
彼女は、彼女がいた世界――剪定されるべき世界――が人類史によって消される前に、偶然にも別の世界に転び出てしまった。
以後、転移に転移を重ね、もとの世界に戻る道を失った漂流者となった。その果てに何があるのかを、武蔵は薄々勘づいてはいるものの落ち込む事はなく、自分に与えられた原初にして最後の目的である『零の境地』を目指して旅をしていた。
カルデアと縁が出来て、史実の宮本武蔵を知ってからは自身を『女武蔵』と呼ぶほど、自分が『正しい人類史のものではない』と認めている。
また、余談ではあるが、もとからそこそこうどんが好物だった女武蔵は漂流者になってからは各地・各世界のうどんのバリエーション比べに目覚め、これの食べ歩きを密かなライフワークにしているとか。

○武蔵の愛刀

記録によると武蔵には複数の愛刀が存在する。
『無銘金重』
南北朝期の太刀を磨り上げたもので、銘が消えている。
吉岡一門との戦いで数百人の吉岡一門を斬り伏せたもので、その時は二尺八寸の直刀『了戒』も携行していたとされる。
『和泉守藤原兼重』『上総介兼重』
武蔵拵(こしらえ)と言われる、武蔵自作の刀。
その他、『武蔵正宗』『大和国住国宗』という刀も記録されている。
これらの名刀を女武蔵は所有していないが、史実同様、彼女も複数の刀を所持している。
その理由は、「武器は多ければ多いほど有利でしょ?」という単純なもの。
なのでギルガメッシュ等、多くの武器を持つ英霊を見ると「おおー」とうらやましがるが、武蔵本人は五本以上の刀は持ちたがらない。
(五本目の刀は宝具である空の剣。女武蔵の帯刀は四本まで)
これらすべてを相手に砕かれた時、
武蔵「五本潰して決着がつかないのなら、それは私じゃ勝てない相手という事でしょう」
とあっさり認め、逃げられるのなら逃げる、逃げられないなら潔く死ぬのが女武蔵である。

○二天一流

一般に誤解されがちなことであるが、二天一流は単なる二刀流剣術ではない。
(二刀流剣術としての二天一流は武蔵の存命中には完成されておらず、二刀流剣術としての二天一流の技法的な完成はその後の弟子たちの尽力によるもの)
武蔵の書き残した『五輪書』によっても、字義通りに取るならば二天一流は実践剣術というよりも鍛錬法や心構えとしての側面が強い。

では、二天一流が何かと問うならば、それは宮本武蔵そのものと答える他ない。
『新免"無二"斎』と名乗る父の息子が名付けた、『"二天"一流』という言葉には、明確に父に対するひとつのアンチテーゼと婉曲な肯定が込められている。
武蔵は仏教概念の"空"を重視した。
それは虚無であり、虚空であり、0である。
「　」の概念。「"なにもない"がある」という概念こそが、0であり、"空"だ。
すなわち、"無二"である"1"のさらに先にある"0"。
そこへ至る道こそが二天一流。剣を通じて、"空"を体現する悟り……剣禅一如こそが、武蔵の目指すものであったことは間違いない。

しかしながら"空"の概念は非常に難解であり、その発明から2000年以上の時を経てさえ、未だに人類はその概念を完全には理解できていない。
(0という数字を、きちんと人類が理解するようになってから、長く取っても実は300年ほどしか経っていない)
故に、人は"空"について語る時、多くの禅僧がそうするように、『既に存在するもの』をひたすら否定していく。
目の前にある事象や物体、概念などを徹底的に切り刻み、削り落として、可能な限りその存在を消し去っていく。
そして究極にまで、これ以上ないというぐらいにその存在を削り落として、それでもなお残る"何か"。それこそが"空"であると彼らは考えた。
(空の概念の追求には『否定』の他『相対』もあるが、ここでは割愛する)

また、武蔵は「一道は万芸に通ず」として、剣の極意から絵画や工芸の極意を学び取った。だがそれは逆に言えば、剣の極意をより深く理解するために、そこから発展した絵画や工芸の技に手を染める必要があったということでもある。

ゼロになるためにすべてを修める。それこそが二天一流が求めた道だった。

○ 因縁キャラ

佐々木小次郎
立ち合った時は無名だって言ってたけど、この人が小次郎だったんだ!
噂通りの伊達男っぷりだけど、うん、この御仁、剣以外のコトはどうでもいいと思っている人だ!　いやぁ、私も人のこと言えないけどね!

牛若丸
憧れの遮那王に出逢えたのに女の子とか……。
でもこれはこれでアリです!　あと4歳若かったらなー!

柳生但馬守
正座したまま戦えるとか、さっすが指南役は違うわね!　私はダメ、脚痺れちゃう。
お堅いお爺さまのようで、これと決めたらとことん乗り出してくる性格だと思う。
よし、今度夜鳴きうどんに誘ってみるかな……。

刑部姫
まだ引き籠もっていると聞いて参上しました!
せっかく可愛い女の子なんだから、屋根裏とかナイナイ!
ちょっとは運動しましょうね!

■■■■
すわっ、魂の双子か!?　知ってる、スターシステムっていうのよねこれ!

表情

第三段階

第二段階

第一段階

帯留め
髪飾り
イヤリング

この隙間は無し

篭手、肩のパーツと帯の結び目を
外した状態です。

厚み

眼帯

手首の丸みに沿って若干のR
*本来、肩パーツは背中の
布に縫い付けられています。
この図では便宜的に外して
います。

●帯刀
腰のベルトに通して
紐で縛ってます
両脇の紐を通す輪
両腰とお尻付近の
ヒモの終端
第二段階とは
ニーソ、
スネの線画と色、
膝を結んでいる紐の色、
爪先の構造が異なります。

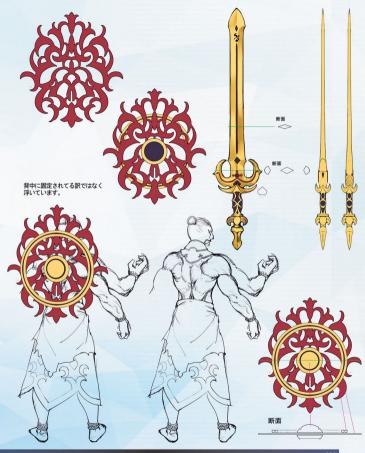
肩パーツ裏地に繋がります
赤布が
裏地として
縫い付けて
あります
袖展開図
前
閉じていて丸い
後ろ
開いていて、直角。
赤と青の二重布

五輪の書に因んだ五本の刀。
それぞれ、「地」「水」「火」
「風」「空」を表す不思議文字が
刻印されています。
地
水
火
風
空
●風&火の刀
反対側の文字は反転しません
●水&地の刀
切っ先側から見ると、
中心から外に向かって
【反時計周り】に。
柄頭
柄側から見ると、
中心から外に向かって
【時計周り】に。
●空の刀
宝具解放時にのみ出現。

Comment from Illustrator

日本刀キャラを描きたいと思ってましたが、まさかの大剣豪。小次郎との対比を考えると盛り過ぎ感あります。見た目だけの話ではなく、美人で可愛いキャラになってくれて、デザインした本人が言うのもなんですが、ずっと一緒にいたいと思えるキャラになってくれて嬉しいです。宝具の仁王も含めデザインしたものがとても多い案件でした。(こやまひろかず)

断面
断面
背中に固定されてる訳ではなく
浮いています。
断面

※常に４本持ち状態なので
こちらはあくまでもポーズ参考
頭に巻いてるのは
黒い艶のある数珠です。

“山の翁”

クラス グランドアサシン→アサシン **真名** ハサン・サッバーハ
性別 男性 **出典** 山の老翁 **地域** 中東
属性 秩序・悪 **身長** 220cm **体重** ??kg

筋力 B **耐久** A **敏捷** B **魔力** E **幸運** E **宝具** A（実際はこれらに+1ランク）

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：Ryota-H
CV：中田譲治

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以てしても、傷つけるのは難しい。

気配遮断：A

自身の気配を消すスキル。かつて修得していたものの残滓。
強力な呪いを帯びたこの剣士は、たとえ隠密行動判定を完全に成功させたとしても“これから殺す相手”に自分の存在を感知されてしまう。
要は相手が運命として「ぞわり」と死の予感を感じ取ってしまうのである。

単独行動：B

本来であればアーチャーのクラス別スキルとなる。
肉を削ぎ、内臓をかきだすほどまで純粋な“信仰”に到達したこの剣士は、
自らの意思だけで自由行動を可能とする。

境界にて：A

幽谷の境界を歩み続けるこの人物の剣は、すべての攻撃に即死効果を付加するという。
その確率は低いものだが、どのような強敵であれ即死の危険性を与える。
幽谷にあるものは死に慣れ、同化しているため、即死耐性と恐怖耐性を獲得する。
サーヴァント化する際、自ら境界から出てきているのでランクがAに下がっている。
即死無効、魅了無効、通常攻撃に即死付加。

保有スキル

戦闘続行：EX

戦闘を続行する能力。
決定的な致命傷を受けない限り生き延び、瀕死の傷を負っても戦闘が可能。
もはや自身ですら"生きているのか死んでいるのか"定かではないこの剣士は、たとえ致命傷を受けようが肉体が半分なくなろうが、"五体満足の状態での性能"を維持したまま敵に食らいつく。

天性の肉体：A→C

生まれながらに、生物として完全な肉体を持つ。
一時的に筋力のパラメーターをランクアップさせることが可能となる。
さらに、鍛えなくても筋肉ムキムキな上、どれだけカロリーを摂取しても体型が変わらない……はずなのだが、この剣士は自らの信仰のもと、肉体を改造してしまった。よってランクが大幅に落ちている。

信仰の加護：A+++

一つの宗教観に殉じた者のみが持つスキル。
加護とはいうが、最高存在からの恩恵はない。
あるのは信心から生まれる自己の精神・肉体の絶対性のみである。……高すぎると、人格に異変をきたす。

無冠の武芸：ー

様々な理由から認められる事のなかった武具の技量。
剣、槍、弓、騎乗、神性をそれぞれのスキルランクをマイナス1し、属性を真逆のものとして表示する。
真名が明かされた場合、このスキルは消滅する。

晩鐘：EX

葬礼を人々に知らせ、死の訪れを響かせる晩鐘。
その儀礼と一体化した故発生した特殊スキル。
この剣士は自分の意思で殺す相手を選ばない。その相手が『死ぬべき時を見失った』亡者と化した時、天主になりかわり救済を与える。
すべては天の意思であるが故、この騎士と対面してしまった者は運命の終わりを知る。
───聞こえるか、この鐘の音が。
それこそ汝の天運の果て。受け入れ、魂を解くがよい。それが、人として安らかに眠る最後の機会である。

宝具

死告天使(アズライール)

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1　最大補足：1人

アズライール。
何の変哲もない大剣による斬首。
この人物が生涯振るい続け、信じ続けた信仰が染みついている。

この剣の前に落命する者に、
恐怖はあるが痛みはなく、
畏れはあるが苦しみはなく、
懺悔はあるが後悔はないという。

人物

一人称 我（または「山の翁」と単語として語る）
二人称 （その人物の属性、所属する組織の名前で呼ぶ）／おまえ（山の翁の手で落命する事が決定したものはこう呼ぶ。もう組織のしがらみも、宿命に捕らわれる事もない“誰か”として呼びかけている）
三人称 男／女／魔術の徒よ（マスターに対して）

○ 性格

凶悪な外見、苛烈な戦いぶりから残忍な人間性を想像させるが、本人は寡黙なだけであって、主の教えを厳守する高潔な性格をしている。
人の法と神の法、そのどちらにも通じており、『生命活動の停止』と『命の終わり』を別のものとして捉えている。
天命とは命の終わりにして魂の救済。
この道を間違わないかぎり、この人物は正しき人の味方となる。ただし容赦、手心というものが一切ないため、戦闘においては死神の如き恐怖をまき散らす。
言葉を口にする事は滅多にないが、その意思は明白に伝わってくるだろう。
怒ると（髑髏の）目が光る。悲しいと目が光る。嬉しくても目が光る。なにをしても目が光る。
他の英霊たちに関心は持たず、自らも自己主張しない。
ただし同じハサンたちには苛烈なまでに厳しい先輩になる。
「呪腕よ。悪魔の腕を取り付けてまで何をつかんだ。己の愚かさか。では首を出せ」
「百貌よ。無数の知恵で何を積み上げた。百の魂で一の真理を奪い合う欲望か。浅はかなり。さあ首を出せ」
何をしても首を斬られる。

○ マスターへの態度

忠誠は示さないが、与えられた信頼には全霊で応える恐怖の騎士（テラーナイト）。
かつて信仰をすべて剣に変えたこの剣士は、主の御名のもと、この世の悪を断罪し続ける。
悪とは何か？
言うまでもない。主の威光を、人の正しい営みを顧みぬすべての愚者である。
彼は悪に対して容赦がない。
仮に信徒の中に悪をなすものがいたとしたら、それも切り捨てる。なぜなら神は悪をなさない。それは偽りの信者、すなわちこの世で最も罪深い悪である。

○ 台詞例

「――――――」
「好きに呼ぶがよい。我が名はもとより無名。拘りも、取り決めもない」
「戦が終わり報いを受け山脈に没する落陽。それがおまえだ」
「楽になれ。首を出せ」
「死を告げる鐘を聞いたか。――――遅きに失した事を許すがよい。天命は、ようやくおまえに追いついた」
「我が面は翁の死。我が剣は翁の裁き。我は山の翁にとっての山の翁。
――――即ち。ハサンを殺すハサンなり」

○ 史上の実像・人物像

髑髏の仮面を被った暗殺者。
暗殺教団がアサシンとして成立した後、『山の翁』という名前が称号に成り代わってから誕生した、最初のハサン・サッバーハであるとされる。
しかし他の18人のハサンたちも、教団の信徒たちもこの人物の正体を知らず、また実在したという証明は何処にもなかったという。
その代のハサン・サッバーハが道を違えた時に現れ、その首を断つという伝説の暗殺者。
即ち、ハサンを殺すハサンなり。

暗殺教団においてただひとりの目撃者もいないとされたが、それもそのはず、この人物を見た者はその時点で命を終えている為だ。
『山の翁』の始まりであった彼は、同時に教団の腐敗を断罪する監視者としての人生を選んだ。
神の教えのもと正しい教団ではあるが、その行いは人としての悪である事は免れない。だからこそ、この人物は教団が腐敗する事を許さなかった。
神の教えを守るものたちが人の欲に溺れる。
それこそが、神への最大の冒涜となるからである。
教団の腐敗とは、即ちトップである『山の翁』の堕落である。
精神の堕落であれ技術の堕落であれ、衰退した者に『山の翁』の名は与えられぬ。
衰退は即ち死。首を断つ事で罪の許しと、次の『山の翁』に託す希望となる。
暗殺者を暗殺する、という破綻した役割に大義を与えるため、この人物は隠し武器・暗器ではなく、正面から戦う大剣を武器に選んだ。
この髑髏を目にした時こそ、その人間の終わり。
教団の教義を違えた愚か者に鉄槌が下された後、髑髏の剣士の姿を見た者はこの世から消え去るのだ。数々のアサシンを葬りさってきた彼は暗殺教団が滅びるまでその闇の中に潜んでいたという。
生きた伝説にして、誰ひとりとして目撃者のいない暗殺者の深淵。
それがこの髑髏の剣士である。

○ ゲーム内における役どころ

第1部第6章に登場した、暗殺者たちの頂点に立つ人物。
生きながら死んでいる伝説であるため、本人がその気になればサーヴァントとしてカルデアに召喚される事も可能という、規格外の英霊。
人類が滅びるまで消え去れないマーリンと、生と死の境界を歩み続ける"山の翁"は共に永劫を旅する者であり、そのため、多少の関連性があるようだ。
6章では魔術知識に疎い主人公に『キングハサン』と呼ばれたが、「その呼び名でも構わない」とあっさり受け入れ、以後はそう呼ばれる事も多くなった。
山の民たちに心を砕き、また獅子王を突破したカルデアのマスターへの恩を返す為、冠位を捨てて"山の翁"個人として召喚者の剣となった。
余談ではあるが、FGO開発初期では特殊召喚枠として考えられていた事も。
ハサン(どのハサンでもよい)を百枚集めて合成すると召喚されるというアイディアだった。
『おや……？　ハサンたちの様子が……？
根気さえあれば誰でも手に入る、運がなくても手に入る唯一のSSRサーヴァントッ！
その名もキィ―――ング・ハサァ―――ン！』
……面白いだけで企画を通してはいけない、という模範例である。

○ 因縁キャラ

歴代のハサンたち
初代として不出来な翁たちを叱る。説教＝死であるのは言うまでもない。
エレシュキガル
教えは違えど、『死』に対する信念、責務には善きものを感じている。
もしもう一度カルデアが『死の国』に関わる事があるとしても、彼女がいるのならば自分の出る幕はないだろう、と考える。
ニトクリス
教えは違えど、『死者』に向ける礼節、王としての態度には頷けるものがある。
もしもう一度カルデアが『死の国』に関わる事があった時、彼女ひとりだけでは些か荷が勝ちすぎるか……と老婆心を持っている。
■■■■■■■
「煙る鏡よ。殺すために殺す。死ぬ為に生きる。それが貴様の信仰であるのなら、我、論じるに能わず」

第一段階
武器

第二段階

第三段階

キングハサン
頭
マントの下参考
肩
右手
左手
ヨコ
杭が刺さってる

表情

Comment from Illustrator

外見については最初「騎士のハサン」といった印象だったため初稿はモロに鎧姿に他のハサン達がつけている面を装備した騎士、といった感じでしたが「死神」や「髑髏」といった要素強めにという修正を頂いて現在の形へと至りました。とにかく好きな要素を詰め込ませて頂きとても気に入っています。(Ryota - H)

謎のヒロインX〔オルタ〕

クラス バーサーカー（本人はセイバーと主張している） **真名** 謎のヒロインX〔オルタ〕
性別 女性 **出典** サーヴァントユニヴァース／2017年バレンタイン **地域** サーヴァント界
属性 中立・悪 **身長** 154cm **体重** 42kg

筋力 A **耐久** B **敏捷** B **魔力** A+ **幸運** C **宝具** A++

設定作成：星空めてお／キャラクターデザイン：BUNBUN
CV：川澄綾子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

オルトリアクター：A

稀少元素オルタニウムを媒介に、諸々のエネルギーを魔力へと変換する。主に糖分を。

狂化：C

課せられた使命から遠ざかり、今やバーサーカーらしさはすっかり鳴りをひそめている。

保有スキル

∞黒餡子：EX

六つの原始力「欲求（ソウル）、糖分（パワー）、売り場（スペース）、原価（リアリティ）、製作（タイム）、需要（マインド）」を練り込まれた謎のアイテム。
持つ者に無限の力を与え、指先一つで宇宙の半分が菓子工房になったりするらしいがやはり彼女はよく分かっていない。
旧名「∞チョコレート」。

直感：C→刹那無影剣：C+

日々だらだら無為徒食をキメるかに見えて、実は悟りの境地に至る思索を粛々と深めていた。
……のだったらいいなあー、と漠然と願い求める飽くなき怠け心は、彼女の剣技をさらに洗練の極みへと押し高めた。

王の見えざる手：C

師マスター・アグラヴェインより教わった暗黒の帝王学。
闘争の流れを読みつつ、陰ながら同胞を操り、彼らの実力を十二分に引き出そうとする様々な手練手管がその本質である。

宝具

黒竜双剋勝利剣（クロス・カリバー）

ランク A++ **種別** 対人宝具 **レンジ** 1~99 **最大捕捉** 1人

クロス・カリバー。
魔力転換炉オルトリアクターの自発的暴走により、臨界状態を突破し溢れ出た魔力の奔流が敵セイバーを蒸発させる。
ヒロインXの『無銘勝利剣』を内蔵化したものであり、実は特定の剣に依存しない。なんならグーパンでも宝具となる。
ところが宿敵のヒロインXはセイバー特攻の対象外という、哀しいすれ違い宝具。

人物

一人称 私 **二人称** あなた／マスターさん／Xさん **三人称** 彼／彼女

○ 性格
アルトリアから覇気を差し引いて、ルーズさを特盛りにした気質。
冬のイグアナのように低いテンション。引っ込み思案で大人しい。
別に人間嫌いではないものの、最低限の意思疎通で済ませようとする。とにかく面倒くさがり。その割に受けた忠言にはだいたいなんでも従う（が、その実行には極端な省略をほどこす）。
対して、こうと決断して活動開始した際の反動は大きく徹底しており、慢心から敵を逃したりなどはもってのほか、どこまでも追いかけ確実にとどめを刺す（あとで面倒くさくなるとイヤなので）。

魔力転換炉オルトリアクターは体内のオルタニウムを触媒として、高級和菓子に近似した成分を最大効率で変換する。そのため、羊羹にして丸三本分、お汁粉ならば十八杯分の餡子と和三盆糖を一日の必須食料とする、そんな甘味特化型大食漢。
寒がりとずぼらが高じて、オフの日は黒い円卓型のこたつから一歩も出ずに、読書したり音楽を聞いたりして過ごす。
誰にでも寛容に接するが、同年代のヒロインXのようにテンション高い、見ていて疲れる相手は、本来は最も苦手とする。

Xオルタ自身の誕生に深く関わったサーヴァント界の騎士アグラヴェインを、かつては師（マスター）と呼び敬慕していた。その師の言葉が、今も彼女を狂気的なまでに支配している。
「怒り、悲しみ、喜び……感情は有限の資源だ。人造のサーヴァントであり“王の器”として創造された君には、それら資源が決定的に不足し、そして元から不要なものだと言える。どうしても手放したくないのならば、逃げ出さぬように心の牢獄の奥深くへと閉じ込めておくのだ。君はこの銀河の王となるのだから――」

○ マスターへの態度

Xさんをサーヴァント界へ連れて帰りたい。
さもなくば、X、殺すべし――――なんてアンビバレンツ。

マスターと同じ時を過ごし、心を通わせるうちに、彼女の感情は少しずつ引き出され豊かになっていった。
静寂のもとに秘められていた、一つ一つの漠然とした感情に輪郭と名前が生まれた。そのことが妙に苦々しくもあり、好ましいと自覚する夜もある。

○ 台詞例

「我がオルタニウムの声を聞け――――X、殺すべし!!」
「オルトリアクター臨界突破！　我が暗黒の光芒で、素粒子に還れ！　『黒竜双剋勝利剣（クロス・カリバー）』!」
「糖分補給の時間です。マスターさん、お早く」
「一応ヒロインですし、当然です」
「うん」「そっか」「了承」「じゃ、いいです」
「いやです」「却下です」「無理」
「すごくすごいですね」「ブォン、ブォンブォン」
「オルタニウムと共にあらんことを」

○ 『FateGO』における人物像

謎世界サーヴァントユニバースのダークヒロイン。
"謎のヒロインX"の自称宿敵にして、ルームシェアの同居人"えっちゃん（命名者ヒロインX）"。

剣技のほかにも念動力"オルタ・チョーク"、腕先から魔力を放出する絶技"オルト・ライトニング"など、どこかで見たような多彩な技を駆使する。
眼鏡はブーストされた視神経を休ませるために必要なアイテム。掛ける間はむしろ視力が落ちている。

既に壊滅し失われた暗黒の騎士団"ダーク・ラウンズ"に連なる最後の生き残り。
付与されし称号はペンドラゴン卿。
"ダーク・ラウンズ"によって錬成された"対対セイバー用決戦兵器"。
暗黒の騎士たちが臥薪嘗胆（がしんしょうたん）の思いで蒐集したオルタニウム結晶と、Xから抽出されたX因子を反応させ、新たなるサーヴァントとしてXにぶつけ、対消滅させようとする陰謀の中心となる少女であった。
しかしその陰謀もX自身の働きによって阻止され、ラウンズもまた崩壊の末路を迎えるのだが、残された少女"Xオルタ"は姿を消した。
その後、ひょんなことからXの同居人となり、正体は明かされぬまま、2シーズンくらいのコミカルでハートフルな学園ヒーロードラマが展開する。

そしてまさかのXの失踪――。
ヒロインX打倒の成就こそ、彼女の言いようの無い魂の渇きを潤してくれるはずだった。
好敵手を失ったXオルタは、食後のデザートが喉を通らないほどに落胆するが、激動のサーヴァント界が――そして亡霊と化したラウンズのイケオジどもが許さない。
オルタこそ至高。オルタこそ尊みの王道。ブルマよりスパッツこそが気高き玉座にふさわしい。
正直、面倒くさくなってきた彼女の心の闇を、イケオジたちの言葉が呪いとなって翻弄する。
やがて目前に現れるヴィラン同盟の使者との接触が、彼女の運命を再び大きく変えることになる。

○ 通常武器

邪聖剣ネクロカリバー。あやしい通販で買った。
ツインブレードやチェーンソーなど自在に変形するが、よく壊れて爆発する。
やはり何の変哲もないロングソードこそ至高。

○ 因縁キャラ

謎のヒロインX

Xさんは私の偉大なるお友達です。危険を顧みず邁進する彼女から私は多くを学びました。
……宿敵としての彼女の前では、私は冷静ではいられません。本能が彼女を倒せと叫ぶのです。

アルトリア・リリィ

苦手な相手です。見ているだけで心の胃袋がきゅっとしめつけられますが、むしょうに豆大福が恋しくなるのはなぜでしょう。

フランケンシュタイン

サーヴァント界での同胞、女提督フロイライン・フランと変わらぬ雰囲気で安堵します。お互いの省エネ志向と「あー」「うー」の呼吸で話が通じるのですぐ意気投合しました。金平糖のように甘く、すこしチクチクします。

ニコラ・テスラ

サーヴァント界でのキャプテン☆ニコラは、言ってみれば私の上官です。ヴィラン的には悪い上司ではありません。なんというか頭ガチガチの雷おこしです。

アマゾネスCEO

アマゾネス・ドットコムは神です。たとえ100光年先だろうと社員のライフを削って当日に届けてくれる。焼きマシュマロとチョコをクラッカーで挟むが如く、加減を知らない天才の所業といえます。

玉藻の前

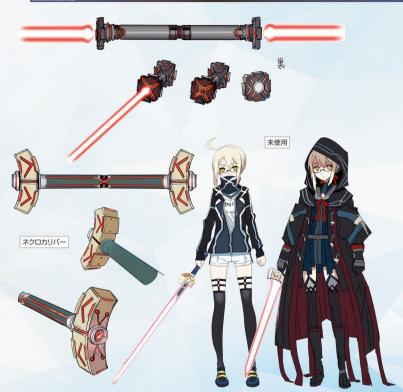
なにかとご相伴に与っている、厳しくも優しきコタツ部屋のヌシです。じぶんにお母さんがいたら、きっと彼女みたいなはずだと伝えたらぶっ飛ばされました。水無月のように爽やかで、最中(もなか)のようにふんわりと包みこんでくれます。

ヴォロイド“K6・X4”

“黒騎士くん”と名付けた専属ヴォロイドです。物心ついた頃からなぜか一緒にいました。性格は意地悪く、かなり凶暴です。隙あらば主人に反逆しようとします。まあ、力でねじ伏せるのですが。

第一段階
表情

第二段階

第三段階

Comment from Illustrator

謎のヒロインXのバーサーカー版ということで、当初は別側面的に絶対セイバー殺すウーマンのバーサーカー版かなと思ってたのですが何度かのやり取りの末、世にも珍しい文系バーサーカーが生まれました。どういうことなの。色々ツッコミ所しかありませんがお怒りの方はどうぞ甘みを摂取してお茶を頂いて落ち着いてください。(BUNBUN)

ジェームズ・モリアーティ

クラス アーチャー **真名** ジェームズ・モリアーティ **異称** 新宿のアーチャー
性別 男性 **出典** シャーロック・ホームズシリーズ **地域** イギリス
属性 混沌・悪 **身長** 175cm **体重** 68kg

筋力 C **耐久** D **敏捷** A **魔力** B **幸運** A **宝具** C

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：本庄雷太
CV：土師孝也

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：D
一工程(シングルアクション)による魔術行使を無効化する。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

単独行動：A+
マスター不在でも行動可能。

保有スキル

魔弾の射手：EX
如何なる障害をも乗り越え、銃弾を撃ち込んで仕留める能力。
実際にはモリアーティではなく、魔弾の射手としてのスキルである。

蜘蛛糸の果て：A++
邪悪を画策する能力。秩序を破壊し、善を穢し、しかして
自分に対して因果や罰を向かわせない。
蜘蛛が作った網のように相手を取り込み、貶める。

邪智のカリスマ：A
国家を運営するのではなく、悪の組織の頂点としてのみ絶大なカリスマを有する。
モリアーティの悪性カリスマはA、英国だけでなく世界全土を影から支配することも可能なランク。

宝具

終局的犯罪（ザ・ダイナミクス・オブ・アン・アステロイド）

ランク A+　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～99　**最大捕捉** 100人

ザ・ダイナミクス・オブ・アン・アステロイド
モリアーティが目指す「惑星破壊」を具現化した宝具。
サーヴァントとして召喚されたため、「対軍」に留まっているが、
力を増幅させれば「対都市」「対国」と範囲が広がっていく。
巨大な杭で大地を穿ち、地割れにすべてを呑み込ませる。
新宿編においては、この宝具を最大限に活用することで、
主人公と惑星の破壊まであと一歩と迫った。

人物

一人称 私　**二人称** 君　**三人称** 彼／彼女

○ 性格
その邪悪のカリスマとしての威容は圧倒的で
反骨者に逆らうという気を失わせる。
哲学者にして数学者でありながら、渾沌を「良し」とする。
サーヴァントとして召喚されてもスキル「蜘蛛糸の果て」により、
常に油断ならない存在となる。

もう一人の「魔弾の射手」主人公であるマックスは完全に取り込まれてしまっており、
モリアーティの性格に関する影響はほとんどない。
せいぜいが、「銃を撃ちたくなる」程度。

○ マスターへの態度
マスターに対しては割と愉快なお爺さんとして接する。
また、たまに邪悪を囁いて導こうとする。
それでも屈しない（絆を深める）と、邪悪なりに役立とうとする気概は見せてくれる。

○ 台詞例
「美少女だと思った？　残念！　空から落ちてきた君を助けたのは、アラフィフのオジサンでしたー！」
「我が名はモリアーティ。ジェームズ・モリアーティ。お前の考えていることも、お前の信念も、すべて理解している……なんちって」
「さあ、地獄に堕ちる時間だヨ！　マスター！」
「仕方ないだろう？　可能であるという結論が出たなら、後は実証するしかない。世界の破壊を、私は実証してみせよう」
「真名封鎖、疑似宝具展開……お仕置きの時間だネ！　……素晴らしい！世界は破滅に満ちている！　アッハハハハハハハハハ！」

○ 史上の実像・人物像

シャーロック・ホームズシリーズに登場したホームズのライバルにして最大最強の悪役。

登場した作品はわずかに三作、しかもそのほとんどが伝聞という状況にも拘わらず、モリアーティの名前は邪悪のカリスマとしてミステリー史上に燦然と輝いている。

ホームズシリーズそのものも、あらゆる「ミステリ」の開拓者と呼ぶべき作品群であるが、モリアーティもまた「咎を受けることなく、犯罪を画策する」という犯罪者のカリスマとしての根源的存在であるといえよう。

表向きは数学者・教師。
ただし、執筆した論文の一つ「小惑星の力学」は表にほとんど出ることなく闇に葬られており、アイザック・アシモフはそれを着想にして黒後家蜘蛛シリーズの短編「終局的犯罪」を執筆した。

また、原典におけるモリアーティ像と容姿が異なるのは、ホームズが意図的に虚偽を流した可能性が高い。

「私的にはただの嫌がらせじゃないかなって思うのだけどネ!」

○ ゲーム内における役どころ

悪のカリスマ。

○ 通常武器

超過剰武装多目的棺桶ライヘンバッハ。
「あそこで自分は死んだのだから、棺桶を引き摺るのが相応しい」と嘯く。
その割にはミサイルランチャーやライトマシンガンなど、複数の重火器が搭載された恐るべき武器。
弾丸も∞だが、重たすぎて腰に響くのが欠点。

○ 因縁キャラ

シャーロック・ホームズ

言わずとしれた究極のライバル。
しかし自分がアラフィフとして召喚されたのに、ホームズは明らかに若々しいことにあまりに納得がいかない。

ホームズと真っ向から戦うと必ず負ける———という宿命を負わされているため、それを覆すために魔神柱バアルと手を組んだ。

新宿幻霊事件以降、カルデアのホームズが油断していると、ドアや廊下に勝利宣言の紙が貼られており、
主人公やマシュがため息をつきながら剥がしているという。

フランケンシュタイン

ぱぱ、と呼ばれたことにより脳内の何かがスパーク、
毒が裏返った、と呼ばれるが如き花丸満点パパっぷりを見せつける。
幸い、彼女がそれなりに良識を有しているため、暴走した際には殴りつけることで正気を取り戻させる。

ヘンリー・ジキル

生前、罠を仕掛けたことで邪悪なるハイド氏を覚醒させる。
悪いとは欠片も思っていない。
何故なら、彼がここに居ることそのものが自分の功績である、などと考えているからだ。
口に出すと殺されそうなので控えてはいる。
仲良くしたい、とは言っているがこれは割と本音である。何と言っても、自分が気紛れで送り出した作品が世界のために活躍しているのだから。

新宿のアヴェンジャー

新宿幻霊事件の際、新宿のアーチャーとして活動していたバアルが、彼の望むままに幻霊改造を施した。
そのため、割ととんでもない計算不能のキメラが出来上がってしまったため、実は密かに距離を置いている。
「ヤバい、めっちゃ怖い」

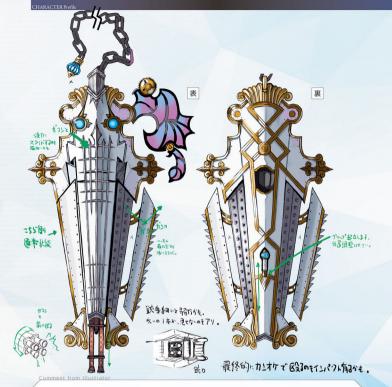
表情
第一段階

第二段階

第三段階

これでも
一応撃てます。
立ちキャラ
案。

ダダダダ
バシュ!!
パラパラ
放熱スリット
展開
表
横
ブレイブチェインの
発射時は放熱板が
赤く焼ける。

Comment from Illustrator

新茶とか新宿おじさんとかアラフィフとか色々あだ名を付けられている怪しいおじさん、まさかここまで盛り沢山なキャラになるとは思っていませんでした。描いている時のイメージは冷酷非道、計算高い知的なイメージでデザインしてたのだけど、その固定観念を突破して魅力的に書いて下さったライターさんには脱帽です！本当に凄い！デザイン的にはオオルリアゲハは脱皮変身＆か弱き被害者のメタファー、カメレオンは擬態のメタファー、背景のクモの巣は中心から犯罪を操る黒幕のメタファー、メタファーおじさん。あとあんまり真名隠しが機能してないおじさんでもある。やっと言えるがモリアーティの立ち絵の向きやポーズはホームズと対になるように考えて描きました。（本庄雷太）

エミヤ〔オルタ〕

クラス アーチャー **真名** エミヤ
性別 男性 **出典** Fate/stay night **地域** 日本
属性 混沌・悪 **身長** 187cm **体重** 78kg

筋力 C **耐久** B **敏捷** D **魔力** B **幸運** E **宝具** ?

設定作成:奈須きのこ・東出祐一郎/キャラクターデザイン:佐々木少年
CV:諏訪部順一

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:D
詠唱が一工程の魔術を無効にできる。

単独行動:A
マスターからの魔力供給を断っても自立できる能力。
宝具の使用などの膨大な魔力を必要とする場合はマスターのバックアップが必要。

保有スキル

防弾加工：A

最新の英霊による「矢避けの加護」とでも言うべきスキル。
防弾、と銘打ってはいるが厳密には高速で飛来する投擲物であれば、大抵のものを弾き返すことが可能。

投影魔術：C（条件付きでA+）

道具をイメージで数分だけ複製する魔術。
アーチャーが愛用する『干将・莫耶』も投影魔術によってつくられたもの。
投影する対象が『剣』カテゴリの時のみ、ランクは飛躍的に跳ね上がる。
この、『何度も贋作を用意できる』特性から、エミヤは投影した宝具を破壊。爆発させる事で瞬発的な威力向上を行う。

嗤う鉄心：A

反転の際に付与された、精神汚染スキル。
精神汚染と異なり、固定された概念を押しつけられる、一種の洗脳に近い。
与えられた思考は人理守護を優先事項とし、それ以外のすべてを見捨てる守護者本来の在り方をよしとするもの。
Aランクの付与がなければ、この男は反転した状態での力を十分に発揮できない。

宝具

無限の剣製（アンリミテッド・ロストワークス）

ランク E～A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 30～60　**最大捕捉**：？

アンリミテッド・ロストワークス。
『無限の剣製』は剣を鍛える事に特化した魔術師が生涯をかけて辿り着いたひとつの極地である。
この固有結界には彼が見た「剣」の概念を持つ兵器、そのすべてが蓄積されている。
……が、この男の『無限の剣製』は何と相手の体内に生じる。極小の固有結界は、体内で凄まじい威力となって相手を破裂させる。

人物

一人称 オレ　**二人称** あんた　**三人称** 彼／彼女／それ

○ 性格

朽ち果てた正義の味方。
もとから冷徹な理論、法の下で活動していた掃除屋だが、多くの事件を経て皮肉屋は自虐屋にまで変貌した。
冷静、非情に行うべきミッションを選び、合理的にこれを処理する。
いまも少しずつ記憶と自我が削れている為、日常的な物覚えは悪い。
記録すべきだ、と判断した事のみ日記につけているらしい。

○ マスターへの態度

彼はマスターに対して、一切の期待をしない。
自身を機械と皮肉る男は、目的の達成のためならどれほどの外道でも喜んで行う。
そしてもちろん、外道を忌避して遠回りにでも目的に向かおうとするのなら、それを止めはしない。

○ 台詞例

「敵討ちにやってきた？　いいじゃないか。お似合いの末路だよ」
「……何か話しかけていたのかマスター。
悪いな、最近は目眩が多い……。つい五分前の事さえ、遠い夢の話のようだ」
「出番か？　よし、行こうかマスター。
わかってる。弱きを助け、強きを挫くいつものアレだろう？　いいじゃないか、正義の味方。
――なんでか、妙に泣きたくなる」
「とまあ。白鳥は、こうして飛び去っていったワケだ。
欲張りが仇になったな。その図体では羽ばたく事も浮く事もできまい。鉄のように沈んでいけ」

○『FateGO』における人物像

社会が生み出した無銘でなく、自ら名を捨て失墜した無心の執行者。
記憶は損なわれ、また過去も喪った。
男は道徳を見切り、親愛を蔑み、生きる屍となった己を嗤い続ける。

理想もない、思想もない、それ故に効率が良い。
機械と同じさ、などと嘯く無銘の反英雄。
根本の部分で腐り果てているため、目的遂行のためには情け容赦ない殺戮を繰り広げる。

○ 通常武器

双銃「干将・莫耶」による二刀流、二丁拳銃を用いる。

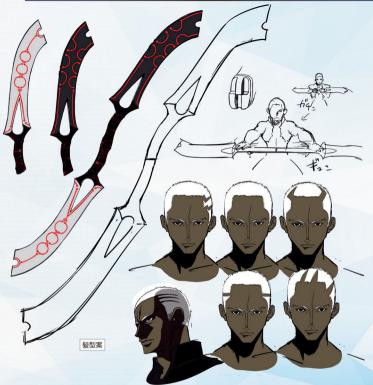
○ 因縁キャラ

エミヤ
殺されても文句は言えないな、と苦笑いするかつての己。
殺生院キアラ
この女の内情、内容には特に意見はない。
ただその在り方が社会に伝播し、害悪になるのなら何度でも殺すのみだ。
ジャガーマン
…………あんたと、その息子を、オレは――――。

表情
第一段階

第二段階

第三段階

双銃 干将・莫耶
デザイン：縞うどん

Comment from Illustrator

通常とは外れたエミヤ…タイプムーンさんとのやり取りの中で出てきた幾つかのワードでイメージを固め「思うに囚人のようなエミヤだ！」とノリノリで書いておりました。その後、声や動き、細やかな設定やストーリーで形作られ、キャラクターとなった彼の活躍は私のイメージを軽く飛び越え、とんでもなく切ないものになっていて感激しきりでした。(佐々木少年)

ヘシアン・ロボ

クラス アヴェンジャー **真名** ヘシアン・ロボ **真名** ヘシアン・ロボ **異称** 新宿のアヴェンジャー
性別 男性・雄・男性 **出典** 伝承、史実、小説 **地域** アメリカ
属性 混沌・悪 **身長** 181cm 狼王は史実とは異なり、体長3mを超えている。 **体重** 99kg（首は除く）

筋力 A+ **耐久** B+ **敏捷** A+ **魔力** E **幸運** D **宝具** B+

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：下越
CV：竹内良太

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

復讐者：A
被ダメージによるNP上昇率が高くなる。恨み・怨念が貯まりやすい。
何があろうが、人間を殲滅する。

忘却補正：B
その憎悪は決して忘れ去られることはない。
人類史に小さく刻まれた醜い疵痕として、いつまでも残り続ける。

自己回復（魔力）：B
人間の作った世界に存在する限り、彼は憎悪を牙として餌を喰らい続ける。

透明化：D−
気配を遮断するのではなく、薬物投与という人体の物理的な透明化。
ヘシアン・ロボの存在力の高さから「近くにいるのかどうか」は分かっても、具体的にどの座標に存在するかまでは読み取れない、というスキルランクの低さが逆にメリットとなっている稀少なケース。
代償として凶暴性が増幅されてしまう……が、ヘシアン・ロボに関してはまるで関係がない。

保有スキル

堕天の魔：A+

魔獣と堕した者に備わるスキル。
天性に至ることはできない、人工の魔性。
防御力の向上、状態異常の耐性など。
天性の魔よりやや能力は落ちる。

怪力：B

一時的に筋力を増幅させる。魔物、魔獣のみが持つ攻撃特性。
使用する事で筋力をワンランク向上させる。持続時間は“怪力”のランクによる。

死を纏う者：A

周囲に災厄を振りまき、死をもたらす魔性の存在としてのスキル。乗り手となっているドイツ傭兵（ヘシアン）がデュラハンに連なる怪物に成り果てたことから。
ロボの復讐心が具体的な外装となって、攻撃を可能とする。

動物会話：A

言葉を持たない動物との意思疎通が可能。
動物側の頭が良くなる訳ではないので、あまり複雑なニュアンスは伝わらない。
狼王ロボは動物なので人間を除いた自分より格下の生物に命令を下すことが可能。

宝具

遥かなる者への斬罪（フリーレン・シャルフリヒター）

ランク C　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～5　**最大捕捉** 1人

フリーレン・シャルフリヒター
二人の復讐心を形にした憤怒の断罪。
因果を逆転するほどの力は持たないものの、宝具のレンジ内で微妙に世界への偏差を加えることによって「首を刈りやすくする」状況を形作る。
一撃で首を刈る、絶殺宝具。

人物

人称 なし。

○ 性格
一方は人間に自分の妻を殺され、もう一人は騙し討ちによって首を刎ねられたという出自を持つが、今回の複合サーヴァントは狼王が主軸となっており、ヘシアンは黙って従うのみである。

透明人間は自意識が確立できるほどの霊基数値がない。
言葉を発することはなく、無言という意味ではバーサーカーのようでもあるが、知能は高い。
ただし、その知能はすべて人を狩るためのものである。

○ マスターへの態度
召喚された場合は無言でマスターに従う。極めて気難しく、特にロボは容易に心を開こうとはしない。
その在り方は反英雄というより、復讐者そのものである。
それでも、辛抱強く接する以外に方法はない。
ふて腐れると透明化して逃げる。

○ 台詞例
なし。

○ 史上の実像・人物像
ヘシアンとは『ドイツ人傭兵』の意味合いであり、厳密には名前ではない。
この名もなき傭兵はアメリカに渡ったものの殺され、首を隠されてしまった。復活した傭兵はその首を求めて、ニューヨークの森を彷徨っている。

一方、狼王ロボとは『シートン動物記』に登場し、実在した（と伝えられている）狼の名前である。
牧場の牛を狩り続けたロボは、牧童たちからも「悪魔」と恐れられるほどの力を持っており、招聘されたシートンは彼の妻である白狼ブランカを捕縛、死体を囮に使うことでようやく捕らえたという。
狼王ロボは捕らえられた後は一度も食事をすることなく、彼方を見つめながら息絶えた、と伝えられている。

ジャック・グリフィンは透明人間になってしまった科学者であり、彼は「透明化」という要素だけを
抽出されてしまった概念礼装に近い存在であり、表に出てくることはない。

方向性こそ異なれど、彼らは等しく人間に対する報復の念を抱いており、正義を以て制裁する（アヴェンジャー）のではなく、ただ憎悪を以て復讐することを望んでいる。

○ 通常武器
ハルペーに似た鎌状の剣
噛みつき
死を纏う者（外装）

○ 因縁キャラ
※一部を除いてヘシアン・ロボからの視点ではなく、サーヴァント側からの視点である。

エドモン・ダンテス
同じ復讐者として、彼らの復讐に憐憫とある種の使命感を抱かせる。

騎士系サーヴァント
首を失ってなお戦い続けるヘシアンに哀れみを抱く者や敬意を抱く者、反応は様々。

ナーサリー・ライム／エルキドゥ／メカエリチャン／メカエリチャンⅡ号機
基本的にロボはあらゆる人間サーヴァント（信仰の対象である神霊すらも）を警戒するが、例外として「完全に人間ではない者」たちにはわずかにその警戒を緩める。
ただし、鬼種は異なる意味で警戒するので茨木童子や酒呑童子は他と扱いが変わらない。

ジャック・ザ・リッパーやジャンヌ・ダルク・オルタ・サンタ・リリィはナーサリーだけが共にいることを許されるのに、ずるーいと少しばかり不満を抱いているとか。

表情
全体図

第三段階

第一段階
第二段階

ヘシアンの進化差分は別三面図を参考にしてください。
（一段回目ではマント無し等）
ロボは輪郭に青白い発光エフェクトを入れて下さい。
青い光を引きながら走るとカッコイイかもしれません。
ボロボロのマントをたなびかせてください.
但し、３段階目でマントをカマ状に変形させないのであれば
たなびかせるなどの大げさな動きはつけないでください。
トラバサミはシルエットで
ロボ3段階目
ヘシアンの進化差分は別三面図を参考にしてください。
ロボは輪郭に青白い発光エフェクトを入れて下さい。
青い光を引きながら走るとカッコイイかもしれません。
目、口から青白い炎が吹き出しています。
うるさくなるようでしたら目の発光のみで
マントが変形してカマになるという想定ですが、通常時はマント状態で
攻撃時のみに変形するというのもアリです。
その場合は２段階目ではマントをたなびかせず、３段階目のみマントをたなびかせて動きをつけるなどの違いを
つけると良いと思います。
ロボは２段階目ヘシアンの武器を咥えています
トラバサミはずれます

ヘシアン

マント、両腕が変形してブレード化。大きさ、長さ、形は不定で自由に変形します。

Comment from Illustrator

巨大化した狼で、との事で恨みの力で膨れ上がり、メラメラと沸き立つイメージで描いてみました。足枷も、この恨み忘れないとばかりに具現化したものとしました。騎乗しているヘシアンはスリーピーホロウで有名…過ぎるのでどうしたものかと考えましたが、あまり奇を衒わず軍服っぽく手には巨大な鎌剣を持たせました。我ながら別ゲーっぽいキャラに仕上がりましたな！（下越）

燕青

クラス アサシン **真名** 燕青 **異称** 新宿のアサシン
性別 男性 **出典** 水滸伝 **地域** 中国
属性 混沌・悪 **身長** 171cm **体重** 63kg

筋力 B **耐久** D **敏捷** A+ **魔力** D **幸運** B **宝具** D

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：縞うどん
CV：岡本信彦

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断：C

サーヴァントとしての気配を断つ。隠密行動に適している。
自らが攻撃態勢に移ると気配遮断のランクは大きく落ちる。

無頼漢：A

騎乗スキル・単独行動スキルの複合スキル。オマケとして宴会に強くなるなどの効果を持つ。

保有スキル

中国拳法：EX（A+++相当）

中華の合理。宇宙と一体になる事を目的とした武術をどれほど極めたかの値。
修得の難易度は最高レベルで、他のスキルと違い、Aでようやく"修得した"と言えるレベル。
原典である「水滸伝」に拳法の具体的なエピソードはないが、現存する様々な拳法の開祖として信仰されている。
（伝説の好漢を拳法の開祖とするのはある種の伝統）

諜報：A

敵組織に潜入し、強い信頼を得ることができる程度の技量。
敵側にその名を知られてさえいなければ、まったく問題なく情報を横流しできる。

天巧星：A+

災いを為すという百八の星が転生した者たちの一人。
魔星の生まれ変わり、生まれついて災厄と業を背負う。
燕青は技の巧みさに極めて優れた天巧星である。

ドッペルゲンガー：EX

礼装のように装着された幻霊。「自己」を限りなく希釈することによる、変身スキル。一部スキルなども模倣可能だが、宝具は不可。
本来ならば完全模倣も可能な宝具クラスの能力であるが、燕青自身がやや忌避していることもあり、低ランクに収まっている。
もし受け入れてしまえば、自由自在に姿を変化させる特級の能力となるだろう。

宝具

十面埋伏（じゅうめんまいふく）・無影（むえい）の如（ごと）く

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～3　**最大捕捉** 1人

じゅうめんまいふく・むえいのごとく。
燕青拳独特の歩法による分身打撃。
魔法の域にこそ達していないものの、第三者の視覚ではまず捉えられぬ高速歩法による連撃。
その様はまさに影すら地面に映らぬ有様だったとか。

人物

一人称 俺　**二人称** あんた／あなた　**三人称** 彼／彼女

○ 性格

明るく気さくな人物。
無頼漢であるため、権力には反抗的だが主に対しては忠実に仕えようとする。

だがマスターがあまりに横暴な態度に出ると、出奔してしまうか、さもなくば良い主になるように調教しようと試みる。

○ マスターへの態度

基本的には忠実で、「師匠」のようにマスターを扱う。
いつも明るく、芸にも達者でマスターが頼めば楽器を弾いてくれることもあるとか。
しかしその本質は梁山泊に連なるアウトローであり、自由を求める人間である。

○ 台詞例

「さて、侠客らしく殴り合いといくか」
「ここまで使ってもらったんじゃあ仕方ない。俺も無頼なりに、やる気あるとこを見せるとするか」
「マスター、真名を未だ明かさぬ俺をどうしてここまで信じた。お人好しだねえ……。だが、無頼にも誇りがある。天に輝く三十六星の一つとして、誠意をもって仕えるとしよう」

○ 史上の実像・人物像

「水滸伝」に登場する架空の好漢。もともとは孤児であったが、資産家である盧俊義に拾われ、育てられた。
盧俊義の彼への愛着は並大抵のものではなかったらしく、一説によれば妻以上に愛情を傾けていたとも言われている。
小柄ながら肌白い端整な容貌の青年に成長した燕青は、盧俊義と共に梁山泊へと入山、主以上の活躍を見せた。
やがて梁山泊が官軍の代理となって疲弊しきったため、用済みとして捨てられることを懸念した燕青は、盧俊義に共に梁山泊を抜けるように勧めるが、恩賞を授かる予定だった盧俊義は聞く耳を持たなかった。
泣く泣く燕青は一人で梁山泊を抜け出し、その後の行方は杳として知れない。
水滸伝における数少ない生き残りであるが、果たして本当に彼がそれを望んでいたかどうかは、誰も知らない。

○ ゲーム内における役どころ

李書文に続く中国拳法使い。
ストレートな美形でありつつも、全身の刺青、そして明るい声で喋るというギャップが売り。

○ 通常武器

拳法
他のクラスで召喚された場合、弩を使うこともあるとか。

○ 因縁キャラ

李書文
まさか史実に名を刻んだ拳法家と戦えるとは、いやはやサーヴァントになってみるモンだ!
荊軻
男女差別のケはないが、さすがにビックリだ。
いや何しろ「傍若無人」って熟語の元ネタなんだぜ?
……まあ、酒を酌み交わしたらすぐに理解できたけどさあ!
ケツァルコアトル
再戦の約束を交わしたはいいが、勝ち筋がどうも見当たらねぇ。
……こりゃもう、修行に明け暮れつつ攻略を探るしかないか……。
マルタ(水着)
素手のサーヴァントが増えてきたので、ここはやはり最大トーナメントを開くべきでは?
と提案してみたい。

表情
第一段階

Comment from Illustrator

「とにかくイケメンで描いて」と社長に言われたので、自分なりのイケメン描いてみました。デザイン当初はすごくシンプルなデザインにしようと思ったのですが、なかなかまとまらず気づいたら自分がデザインしてきた中で一番パーツの多いキャラクターになっていました（汗）籠手や服の作画もパーツが多く大変でしたが、それ以上に入れ墨が凄い大変でした。とはいえ自分が当初思い描いていたデザインよりも上手くまとまった気がするので苦労した甲斐があったと今は思います。ちなみに背中の「義」の文字は、自分が新宿のアサシン（燕青）のことを色々調べて、彼に相応しい一文字を表したものです。（縞うどん）

第二段階
正面

義
義
背面

第三段階

アーサー・ペンドラゴン〔プロトタイプ〕

Arthur Pendragon (Prototype)

クラス セイバー **真名** アーサー・ペンドラゴン
性別 男性 **出典** アーサー王伝説 **地域** 欧州
属性 秩序・善 **身長** 181cm **体重** 68kg

筋力 A **耐久** A+ **敏捷** B **魔力** B **幸運** B **宝具** EX

設定作成：桜井光・奈須きのこ／キャラクターデザイン原案：武内崇
キャラクターデザイン：中原／CV：櫻井孝宏

主な登場作品：Fate/Prototype、Fate/Prototype蒼銀のフラグメンツ

クラススキル

対魔力：A

セイバークラスである彼は高い対魔力スキルを所有している。
およそ現代の魔術師では彼にダメージを与えることは不可能である。

騎乗：B

魔獣・幻獣・神獣を除くすべての獣、乗り物を自在に操ることが可能。

保有スキル

直感：A

戦闘時、自身にとって最適な展開を感じ取る能力。

魔力放出：A

きわめて高い魔力放出スキルを有する。

カリスマ：B

軍団を指揮する天性の才能。
今回のアーサーは巨獣との戦いに特化されている。
『FateGO』では使用されない。巨獣と戦う際、味方は付いて来られずに彼一人となるため、カリスマ発揮の余地がないのだ。

巨獣狩り：A

ブリテンを蹂躙せんとする魔獣の数々とアーサー王は戦い、悉く打ち倒してみせた。
巨大な敵性生物との戦闘経験に長けている事を示すスキル。

宝具

風王結界

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1～2　最大捕捉 1人（剣に対して）

攻撃宝具としてはストライク・エア。通常状態はインビジブル・エア。
聖剣を覆う風の力。刀身を隠す鞘としても機能する。防御や攻撃をはじめ、各種応用が可能。
力を解放すれば「風王鉄槌（ストライク・エア）」と呼ばれる遠距離範囲攻撃を行うこともできるが、連射はできない。
（『FateGO』では基本的に真名解放は行われない）

約束された勝利の剣（エクスカリバー）

ランク EX　種別 対城宝具　レンジ 1～99　最大捕捉 999人

エクスカリバー。
最強の幻想。星の光のひとしずく。
すべての刻を超えて、数多のヒトが見果てぬ夢そのもの。
選定の剣を失った後、湖の貴婦人からアーサーにもたらされた聖剣と伝えられている。
円卓の騎士たちの名を冠した「十三拘束」を有する鞘によって真の力を制限されている状態であるにも拘わらず、対城級の威力を有している。
（『FateGO』ではこの状態での真名解放は行われない）

約束された勝利の剣（エクスカリバー）

ランク EX　種別 ???　レンジ ???　最大捕捉 ???

エクスカリバー。
星を救う輝きの聖剣。
星を滅ぼす外敵を打ち倒すために作り上げられた、およそあらゆる悪を退ける黄金の刃。
聖剣の「十三拘束」のうち六拘束までが開放された姿。半数である七拘束以上の解放ではないため、未だ、真の力を発揮できてはいないものの――
それでも、強大な悪を討ち滅ぼす苛烈の光には違いない。
『FateGO』に於いては「ベディヴィエール拘束」解放が自動承認されており、巨いなるものとの決戦が想定されていると思しい。

人物

一人称 私／僕　**二人称** 君（きみ）／貴様／お前（おまえ）／○○　**三人称** 彼／彼女／奴

○ 性格

善を愛し、正義を信じるヒーロー。
ある意味に於いて、完成された「正義の味方」のカタチの一つと言える。

かつては故国を救うという強い願いに囚われていたが、現在は違う。
彼の魂は解放されており、二度とその剣が迷う事はない。目前に立つ者が人々を苦しめる悪であれば、それが如何に強大な相手であろうと立ち向かい、倒してみせるだろう。

庇護すべき者には優しく誠実に。
糾すべき敵対者であれば苛烈に。
彼の対応は分かり易い。愛を以て接するか、剣を以て接するか、だ。

○ マスターへの態度

彼は、マスターに全幅の信頼を寄せている。
虚偽や裏切りは有り得ない。

◇

聖杯にかける願いを彼は持たない。既に、その願いから解放されているためである。
記録によれば、彼は二度の聖杯戦争に参加したとされる。願いのためではなく、彼は何かを「守る」ためにこそ二度目の戦いへ身を投じたのだ。
そして今、彼は三度目の戦いへと挑む。

○ 台詞例

「僕はセイバー。君を守り、世界を守る———サーヴァントだ」
「輝きを、君に見せよう」
「戦う力を君は持っている。技術という意味もそうだが……心に。君は、剣を持っている」
「斬り伏せてみせるとも」
「十三拘束解放（シール・サーティーン）———円卓議決開始（デシジョン・スタート）！」

○ 人物像

善良なるものを良しとし、悪逆なるものを糾す。
子供心に誰もが夢見る白馬の騎士の如き英雄。
星の聖剣使いとも言われる。
その正体は、何らかの存在を追ってこの世界に辿り着いた異世界の「騎士王」であるという。
とある目的のために彼はこの世界を訪れた。
それは、災厄の獣にまつわるものであるというが———

◇

故国ブリテンの興亡を懸けて、円卓の騎士と共に戦い続けた騎士王。
まさしく「理想の王子様」「蒼銀の騎士」といった清廉な姿を取って現界する。
英霊アルトリア・ペンドラゴンとほぼ同一の逸話と過去を有した英雄、正真正銘のアーサー王ではあるものの、存在としてはまったくの別人であり、『FateGO』に於ける世界とは異なる世界に属している。

自分は別世界・異世界から、とある強大な敵対者、悪相の兆しを追いてこの世界へと辿り着いた———と彼は告げる。悪相の兆しとは、おそらくビーストの一体であると考えられる。
カルデアのシステムを以てしても真実か否かは判断が付かない程の驚くべき言葉ではあるが、少なくとも彼はマスターに対して嘘を吐かない。

○ **因縁キャラ**

ブリュンヒルデ、ジキル
彼らの不安定な霊基を心配している。
責任を感じてもいる。

オジマンディアス
かなり緊張感のある関係。
ひとたびバランスが崩れれば、怒れる太陽が空より降り来たるだろう。

アーラシュ、ヘラクレス
心より尊敬する大英雄。

ギルガメッシュ［プロトタイプ］
異世界の英雄王。
当世にわざわざ彼が顕れることはないはず……
と、大いに油断している。甘い。

クー・フーリン[プロトタイプ]
かつて相争い、最後には共闘を果たした英雄。
一度落ち着いた状況で話をしたいと思っていた……のだが、すれ違いが続き、ゆっくり話ができずにいる。

円卓系サーヴァント
彼らの姿を目にするたび、無意識に、小さな微笑みを浮かべてしまう。

モードレッド
別人なのだと分かっていても無視できない。しばしば声を掛ける。

アルトリア／マーリン
異なる自分と、異なる花の魔術師。
存在そのものにかなり興味を抱いているが、あまりあれこれと話を聞いては礼を失する、と自重している。

???
災厄の獣。二度斃した。完全に滅ぼしたはずだった。
本来、三度目などはありえないのだが———
愛するものを守るため、アーサー・ペンドラゴンは星の聖剣を振るう。

第三段階
表情

Comment from Illustrator

小説からずっと描かせて頂き、最早描き慣れたアーサーさんですがFGOではなかなか満足いく立ち絵に仕上げることが出来ずとても苦戦した記憶があります。半泣きで、これ！！これもう絶対かっこいいやつなんで！！と提出したのが今の立ち絵だったりします。う～ん、かっこいいナ～(言い聞かせ)。91年、99年、そして今回のグランドオーダー、それぞれのマスターに見せる顔が全て違うのは面白くもずるいところだと思います。そしてマカロニグラタンを作れるようになっているところ本当ずるい。(中原)

土方歳三

クラス バーサーカー　**真名** 土方歳三
性別 男性　**出典** 史実　**地域** 日本
属性 秩序・悪　**身長** 187cm　**体重** 75kg

筋力 C　**耐久** C　**敏捷** C　**魔力** E　**幸運** D　**宝具** C+

設定作成：経験値／キャラクターデザイン：余湖裕輝
CV：星野貴紀

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

狂化：D+
己こそが新選組、ただ一人であろうとも、己さえあれば新選組は不滅、という強烈な自負心が彼の精神を狂わせた。
始まりの一人にして最後の一人となった、孤高の新選組。

保有スキル

戦場(いくさば)の鬼(おに)：B
個人の武勇により自陣営を奮起させるスキル。本来の能力を超えて自身や率いる軍勢を強化する。
彼の鬼人の如き戦いぶりは、時に味方にすら恐れられた。

仕切り直し：C
戦闘から離脱、あるいは状況をリセットする能力。また、不利になった戦闘を初期状態へと戻し、技の条件を初期値に戻す。
同時にバッドステータスの幾つかを強制的に解除する。生前、幾たび敗北しようとその都度立ち上がり闘い続けた。

軍略：D
一対一の戦闘ではなく、多人数を動員した戦場における戦術的直感力。
自らの対軍宝具の行使や、逆に相手の対軍宝具に対処する場合に有利な補正が与えられる。
（『FateGO』では使用されない）

局中法度：EX

一、士道ニ背キ間敷事　（武士にあるまじき戦いの禁止）
一、局ヲ脱スルヲ不許　（契約の解除を禁止）
一、勝手ニ金策致不可　（他者からの物質的供与の禁止）
一、勝手ニ訴訟取扱不可（交渉による戦闘状態の解除の禁止）
一、私ノ闘争ヲ不許　　（マスターからの指示以外の戦闘の禁止）

自身に強制的な束縛をかけるスキル。禁を破るごとにダメージを負うが、引き換えにステータスが向上していく。禁のすべてを破ると行動不能となる。
本来、新選組隊士としては破ることは許されない法度を破ることによって段階的に狂化が進行する。
武士の矜持を捨ててでも新選組たらんとする彼の覚悟と狂気の現れ。

宝具

不滅の誠（しんせんぐみ）

ランク C+　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1　**最大捕捉** 1人

しんせんぐみ。
己こそが、己だけが、己ある限り、誠の旗は不滅。彼の強烈な自負と狂気がおりなす宝具。
彼は隊内でも決して剣の腕が立つ方ではなかったが、敵味方問わず「土方には負けずとも勝てる気はしない」といわしめた戦鬼・土方歳三の修羅の剣。
発動中は肉体の損傷による身体能力の劣化を一時的に無効化し、相手を屠るまであらゆる手段を使い戦闘を継続することが可能。しかし効果時間終了時に溜め込んだダメージが一気に噴き出す諸刃の剣。
その様はまさに戦い続けた彼の生涯の再現であり、発動時には彼の周囲は銃弾飛び交い号砲が轟く戦場と化す。多人数召喚による対軍宝具の様相を呈するが本質はまったく異なる。そのすべてが「今も新選組はここにある」という彼の狂気の顕現。

「ここが……、俺が……、新選組だ！」

人物

一人称 俺　**二人称** お前／貴様 など　**三人称** 奴／あれ など

○ 性格

幕末の京都を中心に活動した治安組織、新選組。
剣客集団としても恐れられた新選組を率いた鬼の副長こと土方歳三。

浅葱の羽織を捨て、洋装を纏い銃を手に取り、己の誠を通さんと時代と戦い続けたサムライ。
鬼人の如き戦いぶりとは裏腹に、戦場においては合理主義者であり、勝つためならばどんなものでも活用する柔軟さも併せ持つ。
剣術の腕は剣豪ひしめく隊士の中ではさして目立つほどではなかったが、こと斬り合いとなれば、砂かけ目つぶし首絞めと何でもありで路上での実戦では滅法強い。
バーサーカーであるが通常の会話が可能、戦術的な判断も行う。
彼の狂気は未だに新選組は死んでいないという強烈な思い込みに集約されている。

己こそが新選組、ただ一人であろうとも、己さえあれば新選組は不滅である、という強烈な自負心が彼のすべてである。
狂気ともいえる彼の自負心は、己が死に英霊となったことにすら気付かせないほど。
ただ誠の一字が彼を支え、彼を狂わせた。
戦い続けるがいい。決して救われぬと知りながら、誠のために。

―――誠の烙印背負う鬼の副長。

○ マスターへの態度

マスターは平隊士扱い。新選組副長として厳しい態度で接してくる。
己を召喚したマスターが戦う事を諦めた時は即粛清対象となる。
見かけの割に面倒見はよいのだが、ぶっきらぼうな物言いのため理解されないことも多い。
好物はたくあんで、気に入ったたくあんを樽ごと担いで帰ったといわれるほど。
生前の京都時代は大層モテたため数々の浮き名を流したといわれている。
趣味は俳句。

○ 台詞例

「……俺が新選組だ」
「ここが新選組だ!」
「下がるやつは俺が斬り捨てる、ただひたすらに、斬れ！　進め！　斬れっ!!　進めぇえええ!!!!」
「抜刀……斬り込み……、新選組前進ッ!」
「法度破りか、……切腹だ」

○ 史上の実像・人物像

幕末の京都を中心に活動した治安組織、新選組副長土方歳三。
隊内に厳格な規律をしき鬼の副長として、剣豪ぞろいの隊士たちに恐れられた。
少年期はたいへんな悪童ぶりで「武州のバラガキ」と呼ばれたほどであり、奉公に出されてもすぐに番頭と喧嘩をして出戻りするなど大層な問題児ぶりであった。

実家秘伝の散薬を行商しつつ、各地の剣術道場を荒らしまわり修行を積んだのもこの頃である。
その後、天然理心流の道場に入門し、のちの新選組局長、近藤勇、一番隊隊長、沖田総司と出会う。

文久3年2月、試衛館の仲間と共に、時の将軍、徳川家茂警護のための浪士組に応募し、京都に赴いたことが彼の人生の転機となる。
浪士組の分裂後、近藤、沖田らと共に前身である壬生浪士組を経て、新選組を結成する事となる。
近藤の片腕として、度々反目していた隊内の芹沢鴨ら水戸派を暗殺により一掃。試衛館派、ひいては近藤を頂点とする組織を完成させた。
禁門の変、池田屋事件の働きなどで、幕府にも認められ新選組は絶頂期を迎える。
しかし、将軍慶喜が大政奉還を行い、鳥羽伏見の戦いで新政府軍に敗北。
戦局の不利を悟った隊士たちは相次いで脱走し、方針の相違から離隊する者も現れる。
その後、近藤が新政府軍に捕らわれ処刑、沖田も病のため亡くなり、新選組は事実上の崩壊を迎える。
だが、土方だけは新選組の旗を掲げ、新政府軍と戦い続け北上、最後の地、函館、五稜郭に辿り着く。
降伏を唱える味方に対し土方は徹底抗戦を主張、その最後は新政府軍と戦う隊士たちを助けようと突撃、銃弾を受け斃れたと伝えられている。

共に時代を駆けた仲間たち、ある者は戦に斃れ、ある者は病に斃れ、またある者は絶望に斃れた。
もはや誰一人として彼の傍らに立つことはない。
彼こそが始まりの一人にして最後の新選組。

―――誓いは彼方に誠はここに。

○ 通常武器

日本刀（和泉守兼定）
銃（ゲベール銃）

○ 因縁キャラ

沖田総司
幼少時からの付き合い。初めて道場を訪れた沖田に対し打ち込もうとした刹那なぜか自分が床に倒れていた。そのあまりの剣才には土方ですら言葉にできない恐ろしさを覚えるほど。

織田信長
どうにもそりは合わないものの戦に対する考え方、合理的な側面など相性的には悪くないというかむしろいい。

茶々
子供かと思いきやたまに妙に上から目線でしゃべられるためいまいち苦手。おい、俺のたくあんをつまんでくんじゃねぇ。

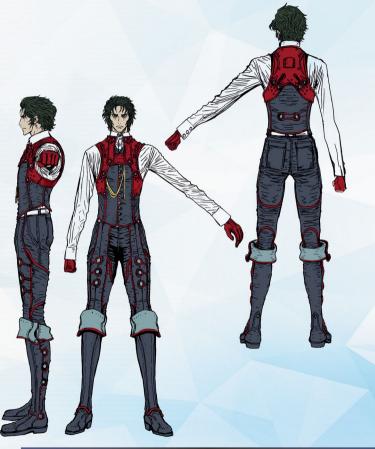
カーミラ
拷問繋がりでなぜかばったり会うコトが多い。とはいえ土方は拷問が好きというワケではなく、副長として当然のようにこなしていただけ。カーミラもそのあたり分かっているようだが、それはそれとして「才能があるのは確かでしょう？」と艶やかに挑発したりしている。

宮本武蔵
あれが二天一流の武蔵だと？　冗談も休み休み言え……、いや考えを改めよう、発育がいいのはいい事だ。三蔵法師も結構結構！

近藤 勇
新選組局長。土方の人生を決定づけたと言ってもいい人物。

第一段階

第二段階
表情

第三段階

Comment from Illustrator

最初このお話をいただいた時には、サーヴァントの真名を聞かされておりませんでした。正式に引き受けた後、土方歳三だと知ってうれしかったですね。自分出身北海道で五稜郭には何度も足を運んでますし、新選組で一番好きなお人でしたので嬉しかったです。楽しく描かせていただきました。（余湖裕輝）

茶々

クラス バーサーカー　**真名** 茶々
性別 女性　**出典** 史実　**地域** 日本
属性 混沌・中庸　**身長** 138cm　**体重** 34kg

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** D　**魔力** C　**幸運** B　**宝具** C

設定作成:経験値／キャラクターデザイン:pako
CV:阿澄佳奈

主な登場作品:Fate/Grand Order

Chacha

クラススキル

狂化:E+

通常時は狂化の恩恵を受けない。その代わり、正常な思考力を保つ。
ただし我が子に関わる事柄に関してはあらゆる制御が通じなくなる。

保有スキル

黄金律(凶):B

日ノ本すべての黄金を集めたと言われる天下人の黄金を自由に使用することが可能。
生粋の浪費家である茶々ととても相性の良いスキル。
「え？　お金？　殿下が払うから!」

無辜の怪物(焰):C

豊臣を滅ぼした希代の悪女として歴史に名を残した彼女が背負う烙印。
実際には複合的な要因が重なって滅びたのであり、茶々だけの責任ではないのだが、いつの時代も民衆は分かりやすい非難の対象を求めるものである。
「ぬ、濡れ衣だし!」

日輪の寵姫:EX

対象のステータスを段階的に下げ続けていく呪い。
かつて日輪を堕とした彼女は、己の意思に拘わらず、まつろうものすべてを破滅させていく。
「茶々に惚れるとやけどするし！　わりとリアルに」

宝具

絢爛魔界日輪城

ランク C　**種別** 城塞宝具　**レンジ** 1～200　**最大捕捉** 100人

けんらんまかいにちりんじょう。
日輪の子、豊臣秀吉の象徴である『日輪城』のなれの果て。燃える大坂城が具現化し、地面からは豊臣にまつろう亡者たちが現れ敵に襲い掛かり、周囲は紅蓮の炎に焼き尽くされる。
最終的にはすべてが焼け落ち己すら焼き尽くす滅びの顕現、堕ちた日輪の残滓。
豊臣を滅ぼした女、呪われし傾国の美女、火焔地獄の姫である茶々の最後が具現化した宝具。

信長の最終宝具に似ているのもその身に流れる魔王の血ゆえか。

人物

一人称 茶々／妾　**二人称** そなた／そち／その方 など　**三人称** そなたら／そち達 など

○ 性格
天真爛漫波乱万丈豪華絢爛暴虐美人。わがまま放題好き放題の戦国愛されお茶目姫。茶々だけに！
日輪の子、豊臣秀吉の側室。織田信長の姪であり、数奇な運命を辿った浅井三姉妹の長女。

三姉妹の中でも最も美しく、最も苛烈な性格であり、それ故に最も悲劇的な最期を迎えた。
ご覧の通り子供での召喚のため年相応にやんちゃでわがままな姫君。
派手好き、新しいもの好き、無駄にフリーダムなど伯母である信長の性格を色濃く受け継いでいる。
見た目や立ち居振る舞いからは微塵も感じさせないが、その身は豊臣にまつろうものたちの怨嗟の焔に今も灼かれ続けている。
彼女が操るように見える火焔は彼女を内から灼き続ける文字通り火焔地獄の焔なのだ。
豊臣が滅んだのは必ずしも彼女のせいだけではないが、その最後に愛する我が子でさえも焔の中で失う事となった彼女の心中を察する事は出来ない。
あえて全盛期である姿を避けて現界しているのは、その姿でいられたころが、彼女の生においてかけがえのないひと時だったからなのだろうか。
本人もいまいち納得していないが何故かバーサーカーとして召喚されている。
彼女本来の力を発揮するならばアヴェンジャーでの召喚が適正クラスとなる。

「え？　あ、アヴェンジャーとかお断りだし！」

○ マスターへの態度
死んだ息子たちと重ねてしまうため庇護の対象となるが、強すぎる思い故に場合によってはマスターの意向を無視して過度な干渉を行う場合がある。
大人状態での召喚はそれが顕著なため、子供状態での召喚は彼女が自分を抑えるための状態でもある。
見た目は幼い少女であるが、彼女に宿るそれは見返りなど必要としない母の慈愛といえるかもしれない。

○ 台詞例
「妾こそが日輪の寵姫、茶々なるぞ!」
「この茶々がオールウェイズお見通し!」
「頭が高いわ！　茶々を見下ろすでない!」
「伯母上＆叔父上!?」
「お拾、お捨……、妾がついておるぞ……、たとえ日ノ本すべてを敵に回そうとも、妾だけはそなたらを護り続けよう……」

○ 史上の実像・人物像
近江国の戦国大名、浅井長政の娘。
母は織田信長の妹、お市の方。姉妹に江（徳川秀忠正室）、初（京極高次正室）がいる。
ちなみに茶々が一番美人でかわいいとの評判だったし!

父である浅井長政が織田信長に敵対したため、攻められるも小谷城が落城するにあたり母や妹と共に救出される。この時、父は自害、兄は信長の命により羽柴秀吉によって処刑されている。
その後、本能寺の変で信長が明智光秀に討たれると、母は織田家臣の柴田勝家と再婚、母や妹たちと共に越前北の庄城に移る。
織田家の跡継をめぐり勝家が秀吉と対立し賤ケ岳の戦いに敗れたのち、母であるお市の方は勝家と共に自害したが、茶々と妹たちは逃がされ秀吉の保護を受けた。え？　殿下ったらひどい、ひどくない？

その後、天下統一を果たした秀吉の側室となる。秀吉の子、捨（鶴松）を産み、それを喜んだ秀吉に山城淀城を賜り、以後「淀の方」と呼ばれるようになる。
鶴松は幼少時に亡くなるが、のちに、拾（秀頼）を産み、秀吉の死後は秀頼の後見人となり豊臣家の実権を握った。来た！茶々の全盛期到来の予感！　バインボインだったし!

関ヶ原の戦い以降は、徳川と対立を深め、大坂冬の陣が勃発。自ら武具を着て兵を激励するも、本丸への砲撃を受け講和を指示。た、大砲とかずるいし……。
講和は成立したものの、翌年には手切れとなり、大坂夏の陣においてついに大坂城は落城。焼け落ちる城にて息子、秀頼と共に自害する事となった。

人生において三度の落城を経験し、そのたびに父を失い、母を失い、最後にはすべてを失った。

○ 通常武器

日本刀（浅井一文字）。父の形見である浅井一文字が焼けて変質したもの。ちなみに元は信長から茶々の父、浅井長政に贈られた刀である。

○ 因縁キャラ

織田信長

ノッブに偉そうにできるこの世で唯一ともいうべき人物。ノッブも長政の件があるし強くは出れない。そもそもノッブは身内にはただ甘なので是非もないよね。あと徳川は許さん。

水着ノッブ

伯母上だけずるいんですけどー！　茶々も往年はバインバインのボインボインだしマイクロなんとかとかでもいいんだけど？　ん？　徳川？　通報した。

沖田総司

病弱なんて可哀そうだから茶々が薬でも飲ませてやるかの。いいから大人しく寝ておれ！　ほれ、茶々が膝枕してやるでな。徳川は滅べ。

土方歳三

たくあんとか貧乏くさいから近寄らないでほしいんですけどー！　というか顔怖いから茶々からは話しかけてあげないし！　茶々に話しかけてもらえないなんて可哀そうの極みよね！　なになに？　ふーん、新選組って徳川の組織なのね、潰れろ。

エリちゃん

その達者な外来語……、ただものじゃないし！　ま、同じバーサーカー同士仲良くするし次のハロウィンとか呼んでほし……、え？　バーサーカーじゃないの？　デジマ!?　それはそれとして徳川とは仲良くできない。

織田信勝

叔父上ってなんていうか……、んー、茶々も大変だったけど、伯母上も若いころは結構大変だったのね。あと伯母上がタヌキを何とかしておいてくれれば徳川とか調子に乗らなかったと思う。

豊臣秀吉

天下人たる秀吉の庇護のもと絢爛豪華な生活を送った。歳はやたら離れていたものの、なにぶん好みや相性がばっちりだったため関係はおおむね良好だった様子。ちなみに正室の寧々とも仲は良かったらしい。なんでもいいけど徳川は帰れ。

表情

全体図

Comment from Illustrator

母親とは帰る場所なのだ。家なのだ。できるだけ笑っていてほしいサーヴァント。ずっとぐだぐだしていてほしい。貢ぎたいというかちやほやしたい。バトルキャラが楽しそうに動いているのがとても幸せに感じます。びっくりするほどバーニング！！（pako）

メルトリリス

クラス アルターエゴ **真名** メルトリリス
性別 女性 **出典** Fate/EXTRA CCC **地域** SE.RA.PH
属性 秩序・善 **身長** 190cm **体重** 33kg

筋力 E **耐久** C **敏捷** A+ **魔力** A **幸運** B **宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：早見沙織

主な登場作品：Fate/EXTRA CCC

クラススキル

ハイ・サーヴァント：A

複数の神話エッセンスを合成して作られた人工サーヴァント。
アルテミス、リヴァイアサン、サラスヴァティの要素を持つ。

騎乗：B

騎乗の才能。
現存する動物なら野生のものであれ乗りこなせる。

女神の神核：B

生まれながらに完成した女神であることを表すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。あらゆる精神系の干渉を弾き、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以てしても、傷つけるのは難しい。

単独行動：A

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
『ある存在の別側面』として存在するアルターエゴはマスターなくしても単独で活動できる。メルトリリスはより単独行動に特化しているが、それは彼女の心の在り方が"壇上でひとり輝き続けるエトワール(星)"を美しいと感じているからだろう。

保有スキル

クライム・バレエ：A

単なるバトルスタイル。
クラシックバレエに傾倒するメルトリリスが自らを再調整した結果、成立した攻撃スキルの数々。
元から完成された物語・舞台をスキルに変換する事で多彩な能力を持つようになった。
『踵の名は魔剣ジゼル』『許されぬヒラリオン』『さよならアルブレヒト』『臓腑を灼くセイレーン』等々。
もともとメルトリリスはBBの「奉仕欲求」「快楽」から作られたエゴであり、その本質は男性が保護欲をかきたてずにはいられない病的で可憐な少女像———だった。
バレエに傾倒したのはそのイメージによるものと思われるが、相手の能力を奪い続けるスキルの影響か、現在の好戦的な性格になっている。

加虐体質：A

戦闘において、自己の攻撃性にプラス補正がかかるスキル。
プラススキルのように思われがちだが、これを持つ者は戦闘が長引けば長引くほど加虐性を増し、普段の冷静さを失ってしまう。
バーサーカー一歩手前の暴走スキルと言える。
攻めれば攻めるほど強くなるが、反面、防御力が低下してしまう。
無意識のうちに逃走率が下がってしまうマイナス面もあり、普段冷静なメルトリリスにとっては相性の悪いスキルと言える。

メルトウイルス：EX

イデスと呼ばれる、アルターエゴたちが生まれながらに持つ特殊能力。
スキル『吸収』から進化したチートスキル。
エナジードレインの最上級。ドレイン、コピー、スケールダウンなどを可能とする。
ドレインの工程は
1.メルトリリスの体内で生成されるウイルスを蜜（毒）として対象に注入し、『経験値』『スキル』『容量』等の、その時に奪うパラメーターを融解させる。
2.その後、ウイルスによって液化したパラメーターを吸収、変換（コンバート）し、自らの一部とする。
というもの。
カタチさえあれば有機物、無機物、問わずドレインする事が可能だが、カタチのないもの……精神性やスキルといったものは融解する事はできるものの、これを“自分のもの”に変換する事は難しく、単純な養分にする事しかできないようだ。
このため、メルトリリスが“自分のもの”に出来るものは『経験値』『容量』がメインとなる。
『CCC』では人間やサーヴァントをスケールダウンさせて極小サイズまで縮め、ウイルスとして敵の体内に送り込む、という荒技までやってのけた。
『FateGO』では敵味方問わず宝具の威力をダウン（ドレイン）し、自分の宝具威力をアップさせる効果となっている。

霊基拡張：B

『変化』とは似て非なるスキル。
メルトリリスの本質は水であり、その気になれば流体として活動できる。
元になった神話エッセンス……河と文化の神サラスヴァティ、都市を飲む大海嘯リヴァイアサンの二つが、彼女を完全流体として成立させている。

宝具

弁財天五弦琵琶（サラスヴァティ・メルトアウト）

ランク EX　種別 対心宝具　レンジ 20〜500　最大捕捉 1000人

サラスヴァティ・メルトアウト。
本来は対心ではなく対衆、対界宝具。
戦闘や戦士に用いるものではなく、一定の文明を築いた文明圏に用いるもの。
メルトリリスの蜜は肉体だけでなく精神まで甘く溶かす。
この宝具はそのコミュニティーの良識、道徳をとろけさせ、群体のように一体化させてしまう。そうして身も心も社会もスライム化したものを踏みにじり、吸収するのが本来の力である。
非戦闘員に対して絶大な効果を発揮するあたり、メルトリリスのたちの悪さがにじみ出ている。
材料になったものは七福神の一柱であり、宗像三女神、宇賀神などと同一視される女神、弁財天。自然現象、中でも水や風、音楽や言葉、弁舌、詩文といった“流れるもの”を操る弁財天の琵琶を宝具としてカタチにしたもの。
弁財天の源流はインド神話の河の女神サラスヴァティである。
彼女は創造神ブラフマーによって生み出されたが、あまりの美しさに自らの伴侶にと望むブラフマーの熱烈な視線に耐えきれず、必死に逃れようとした経緯がある、愛に臆病な女神である。
サラスヴァティは芸術や学問を司る女神であり、弁財天として崇拝されるようになってからは財物の増進にも権能を持つようになった。

その愛楽（いたみ）は流星（ほし）のように

ランク EX　種別 対界宝具　レンジ 10〜1000　最大捕捉 1個

ヴァージンレイザー・パラディオン。
女神アテナの槍を模した、パッションリップとメルトリリスの合体宝具。
パッションリップのトラッシュ＆クラッシュの空間圧縮を射出装置（カタパルト）とし、
流体変化により全身を宝具と成したメルトリリスを撃ち出す超遠距離狙撃宝具。
パラディオンとはギリシャ神話において、城塞都市トロイを守護していた女神アテナの像のこと。
この像があるかぎりトロイは不落とされたが、敵軍の策略によって像は奪われ、トロイは陥落したという。
『都市を守るもの』として強力無比だったパラディオンは、その実、失われれば都市は滅びるしかないという運命を提示するものだった。

人物

一人称 私　二人称 アナタ　三人称 彼／彼女　マスターは基本、名前呼び捨て。真剣な時は「マスター」。馬鹿にする時は「○○なマスターさん？」

○ 性格
好戦的で無慈悲。かつ加虐趣味を持つという女王キャラ。

構造的な美しさを好み、醜いものを許さない潔癖性。
自分が完璧な存在であり、自分だけですべてを成し得られると自負しているのでプライドが高い。メルトリリスにとって肉を持つ人間など道ばたの汚物にすぎない。

BBの「奉仕欲求」「快楽」から作られたエゴ。
人間を見下し、物事を悲観し、何事もつまらない、という不機嫌ぶりを見せるが、それは「美しいものを見たい」という願いの裏返し。
メルトリリスは『少女の願い』から生まれたアルターエゴなので、その根底にはパッションリップ同様、白馬の王子様願望がある。
冷酷だが、それは思慮深く理性的という事であり、
無慈悲だが、それは物事を見定める公平さであり、
加虐趣味だが、それは好きになった相手にひたすら干渉する、という面倒見の良さである。
自分が怪物である事を理解している為、人間と分かり合えるとは思っていない。
思っていないので怪物として振る舞っているが、誰かと恋に落ちれば自分が怪物であろうと関係なしに奉仕をする、恋に生きるプリマドンナである。

◇

他人を取り込もうとするクセに、他人からの理解・共感を欲しがらないのは、メルトリリスには他人の気持ちが分からないからだ。
彼女には他人は必要ない。愛も夢も共有できない。そんな彼女がもし“恋”を獲得した場合、その対象にすべてを捧げて奉仕するだろう。
自己完結しているメルトリリスにとって、対象の気持ちは考慮するに値しない。
高圧的な態度で自分の愛情こそが正しいと断言する。
話し合うつもりはなく、
(既に、その必要を感じないほど愛している)
触れあいたい欲望もなく、
(既に、その程度の快楽では物足りない)
愛してほしいと告げる気もない。
(既に、そんな相互理解は必要ない)

まさにナイナイ尽くしの高飛車エゴ。
常に上から目線の高圧的な態度の裏にあるのは、一点の迷いも曇りもない、純粋すぎる“恋心”なのである。

◇

『CCC』を経て、メルトリリスは気付いた。
他人を必要としない『自己快楽』の化身である自分の、本当の根底にあるものを。
メルトリリスのコアにあったものは『恋したものへの献身』だった。

……ドレインを繰り返しレベルをあげ、ムーンセルを支配しようとしたのも、すべては恋人に至上の快楽を捧げるため。
恋人を庇護する→自分に取り込む→取り込んだ自分が（たとえ自分が分からなくなるほど変わり果てても）永遠に生き続ける。
それこそが、自分が恋人に捧げられる至高の愛だと彼女は決断した。

そんなメルトリリスから見れば、BBやリップすら"自分も救われたいと思っている不純物"にすぎなかったのだ。
……だが、その想いはあまりにも閉じている。
自分の心だけが確かであり、外界との繋がりが希薄な彼女にとって、"他人に恋する"こと自体が、致命的な欠陥(バグ)だった。

それがメルトリリスの敗因となったが、今の彼女はその欠陥を認めている。
完全な自分を不完全なものに貶める要素。
それこそが自分を生んだ"夢"なのだと、メルトリリスはもう知っている。

○ マスターへの態度
『CCC』を経て、ちょっと考えを改めたものの、メルトリリスの人間嫌いは相変わらず。
自分と契約したマスターには力を貸すものの、「この私が人間なんかに仕えるなんて!」と不満たらたら。
とはいえ、絆を深めるうちに「……まあ、他の人間よりはマシよね」となり、最後には心を開く……かもしれない。

○ 台詞例
「気まぐれで助けてあげたけど、そう。アナタ、サーヴァントがいないのね。
ちょうどいいわ。とてもいい。
私も、私に都合のいいお人形(マスター)を探していたの」
「あの女から助けてあげるわ。その代わり、アナタは私と契約しなさい。いえ、するべきよ。だって、そうしないとここで死ぬもの、アナタ。
——ほら。時間はないわよ。一度しか言わないから、しっかりと聞いて。
私は快楽のアルターエゴ、メルトリリス。気まぐれでアナタの剣になってあげる。だから——」
「さあ、奴隷のように頷き(こたえ)なさい? アナタが、私のマスターだって」
「アルターエゴは人間を否定するように作られた。私たちは天敵というワケね。
もっとも、狩る方が私たちで狩られる方がアナタたちの、一方的な関係だけど」
「……アナタも懲りない人間ね。私が怖くないの?
刃物のヒールにトゲの脚、触れるものすべてを融かす毒。兵器としての制圧力以外、アナタが求めるものはないでしょう?」
「私は彼/彼女にとってただのアルターエゴ。
それでいい。それでいいのです。だって私たちは本来、出逢ってもいないのだもの」
「愛して欲しくて戦ったのではありません。
——私は恋をする為に、湖から飛び立ったのです」

○『FateGO』における人物像
快楽のアルターエゴ。
BBが自分の人格(感情)を切り離して作った使い魔。
「人格のコピー」ではなく「人格を元にして作られた」為、アバターではなくアルターエゴ(別人格)となった。BBが作り出したアルターエゴの中でもトップクラスの総合性能を持ち、ドレイン機能においてはBBさえ上回る。それ故にBBへの敬意は薄く、また、他のエゴたちを軽視していた。
液体の性質を持ち、成長しきれば海そのものに成る可能性も秘めた完全流体。
……なのだが、なぜかクラシックバレエに傾倒してしまい、人間の手足がある事に拘っている。自らが完成された個体であると自覚している為、たいへんプライドが高く、また攻撃的。

「私、自分でもどうかと思うほど加虐体質なの。
　嫌がる相手を徹底的に蹴り倒せるなんて、正直、たまらないわ」
まさに水の女王といったメルトリリスだが、肉体はどのエゴより華奢で可憐な少女像から逸脱する事はできないようだ。

○ 神経障害

人間は五感――視覚、聴覚、嗅覚、味覚、触覚の五つのセンサーで外界を認識し、その反響によって自己の在り方も認識する。
人間は基本、受動的な感性によって世界と触れあっている。
五感という優れたセンサーを無意識に使うことで、日常を受け入れている。
しかし五感いずれかの能力が低下した場合、意識は積極的に外界と向き合わねばならない。受動的だったものが能動的になるのだ。
たとえば、視覚を失ったものは残った四つの感覚を意識的に特化し、より優れたセンサーとして使用する。皮肉な事に、その鋭さは五感を持つ人間より何倍も上位のものとして機能する事となる。
メルトリリスは五感のうち、触覚が低下している。
特に手――指の感覚がほぼ失われており、そのため外界との繋がりに積極的になっている。
彼女の加虐趣味も、つまるところは“自分だけでは他人の存在が感じられないから”生じたものと思われる。
余談ではあるが、このため彼女は指先が不器用で、趣味の人形作りのうち、ガレージキット作成に没頭できない。腕のいい作り手募集中！

○ 因縁キャラ

BB
苦手ではないけど、好きでもないオリジナル。たまに信じられない醜態を晒すから、そういう時は私も頭が痛いわ。
最終的に邪魔になるのは明白だから、機会と理由があれば後ろからグサッといきたいところよね？
パッションリップ
以前と比べたらマシになったんじゃない？
いちばん幼稚だったけど、その分、成長する余地も大きかったんでしょ。
とはいえ、あの両手だけは私でもフォローしてあげられないけど。
殺生院キアラ
欲張りで悪辣で、そのくせ無垢な『女』の化身よ。
私の愛も独りよがりだったけど、この女には負けるわ。
っていうか、同じカテゴリーに含まないでほしいんですけど！
トリスタン
黙っていれば見た目だけはいい男、の典型ね。
……まあ、中身もわりと格好いいんだけど……なんで喋りだすとあんなに残念なのかしら……。
アルテミス
おかしいわね……アルテミスってもっと、無機質で、氷のように冷たくて、無駄のない流線型のボディをしていると感じていたけど……。
アレ、もしかしてアバター？
刑部姫
彼女にはシンパシーを感じるのよね。作り手としてではなくコレクターとして。
今度こっそりネットの購入履歴を盗み見てみようかしら……。
エミヤ
あの顔を見ているとなぜかムカつくわ。とてもムカつくわ！

表情
全体図

第三段階

第一段階

第二段階

Comment from Illustrator

頭身をあげました。あと前貼りはいろいろとアカンとのことで金属のビキニを着用しております。お人形さん大好きのメルトにお人形さんみたいな白ドレスが着せられて満足です～！あと描く機会はたぶんないんだろうなあと思っていた念願のメルト尻を最終再臨で描くことができたのもよかったです。（ワダアルコ）

Passion

パッションリップ

クラス アルターエゴ **真名** パッションリップ
性別 女性 **出典** Fate/EXTRA CCC **地域** SE.RA.PH
属性 秩序・中庸 **身長** 156cm **体重** 1t

筋力 A+ **耐久** A **敏捷** C **魔力** B **幸運** E **宝具** C

設定作成:奈須きのこ／キャラクターデザイン:ワダアルコ
CV:小倉 唯

主な登場作品:Fate/EXTRA CCC

クラススキル

ハイ・サーヴァント:A

複数の神話エッセンスを合成して作られた人工サーヴァント。
パールヴァティー、ドゥルガー、ブリュンヒルドの要素を持つ。

対魔力:C

二節以下の詠唱による魔術を無効化する。
大魔術、儀礼呪法など大掛かりな魔術は防げない。

単独行動:C

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
『ある存在の別側面』として存在するアルターエゴはマスターなくしても単独で活動できるが、リップは燃費が悪い為ランクは低めになっている。

気配遮断:A+

姿を隠して行動するスキル。
アサシンのクラスが基本能力として持つスキル。
リップの臆病さ、慎重さから優れた気配遮断を発揮するが、巨大な爪が邪魔をしてすぐに発見されてしまう。
爪さえなければ優れたストーカーになっただろう。

保有スキル

ブレスト・バレー：A

不必要なデータファイルを一時的に収納し、保管する機能。ごみ箱とも。
パッションリップの場合、そのアイコンがなぜか胸の中心に設定されている。
端的に言ってしまえば、ゴミならいくらでも溜め込める虚数空間ポケット。
パッションリップが潰したダストデータであるならどんな容量であろうと無限に収納できる。リップ本人のメモリ量を超えるモノすらこの谷に棄てる事ができるようだ。
一見すると便利な機能に見えるが、ダストデータは元のカタチには戻らないため、まったくもって無意味な機能。
パッションリップは感情を内に溜め込み、自壊／自傷するタイプの少女像である事から、このような特殊構造を獲得したと思われる。
『CCC』では一度この死の谷に落ちたものは二度と這い上がれなかったが、『FGO』では契約したマスターであればすくい上げる事が可能となった。

被虐体質：A

パッションリップのイデススキル。
集団戦闘において、相手の敵意（ヘイト）を自分に集め、攻撃対象になる確率を増す。
マイナスのように思われがちだが、強固な防御力を持つ者がこのスキルを持っていると優れた護衛役として機能する。
若干の防御値プラスも含まれ、Aランクともなるとさらなる特殊効果が付き、攻撃側は攻めれば攻めるほど冷静さを欠き、ついにはこのスキルを持つ者の事しか考えられなくなる。一対一の戦闘では死にスキルだが、パーティー戦においてはたいへん役立つスキル。

トラッシュ＆クラッシュ：EX

イデススキルと呼ばれる、BBから派生したアルターエゴ・サクラシリーズたちが持つ特殊スキルの一つ。
『怪力』から進化したチートスキル。
どれほど巨大な容量であろうと“手に包んでしまえるもの”ならその爪で潰し、圧縮する事ができる。
圧縮されたものは一センチ四方のキューブとなるが、その質量は圧縮前の十分の一ほどしか軽量化できない。圧縮したものは、以後ダストデータとして扱われる。
圧縮できるものはリップの手より小さいものだけ――
ではなく、彼女の視点において“手に収まるもの”なら対象として扱われてしまう。
遠近法を無視した平面的な物理干渉だが、さすがに大きなものほど圧縮には時間がかかる。電脳空間ならではの騙し絵的な圧縮技法（コーディック）。
リップは破壊に特化しており、相手が動かないもの……地形や建物ならBB以上の破壊力を発揮する。
もっともサーヴァントやマスター相手だと、すぐに危険を察知されてリップの視界から離脱→鈍重なリップは追いつけない、というオチになるのだが。

宝具

死が二人を別離つとも（ブリュンヒルデ・ロマンシア）

ランク C　**種別** 対心宝具　**レンジ** 2~10　**最大捕捉** 1人

ブリュンヒルデ・ロマンシア。
BBがアルターエゴに与えた対心宝具。
アルターエゴたちの宝具は正規の宝具を違法改造したもので、材料になったサーヴァントは『ヴォルスンガ・サガ』に登場するワルキューレ、ブリュンヒルド。
自分を裏切り、その名誉を傷つけた夫シグルズへの復讐のために振るわれた愛憎の槍。
パッションリップの宝具もその性質……相手に抱く愛が深ければ深いほど強力になる……を持っていたが、それは過去の話。
かつて『死が二人を分断つまで』と叫んでいた心は、いま『死が二人を別離つとも』と願うに変革した。
別れは必ずくるもの。それが破局であれ裏切りであれ、愛そのものを否定はしない。
「どんな別れであっても、それまでの愛は真実で、永遠だと信じます」
そんなリップの願いどおり、愛するものを憎むのではなく、愛するものを守るための力となった。まさに純粋無垢かつ大人な聖女パワー。
敵全体に大ダメージを与えた後、味方パーティーの体力を回復する。

人物

一人称 わたし　**二人称** アナタ　**三人称** あの人／みなさん
マスターに対して　マスターさん／マスター／○○さん（名前にさん付け）
相手が女主人公の場合、女の子同士で仲良く過ごしたい時は勇気を出して○○ちゃん（名前にちゃん付け）。

○ 性格

内向的で、一途で、思い込みの激しい性格。
なにか上手くいかない事があると相手（周囲）のせいにして殻に引きこもる、という悪癖があり。
『CCC』ではその気質……一途で、自分から相手にアプローチできない……がストーカーとして発揮されていたが、自分の過ち・欠点を認めてからはストーカー気質は控えめになり、“きちんと努力して、きちんと仲良くなる”ことを目指すようになった。
ただしものぐさ（理由があると仕事をさぼってしまう）なところは変わらず、そこは本人も悪い部分と自覚し、直そうと努めている。
結果、今のパッションリップは前向きで毎日“自分の悪いところ”を直そうと努める、努力家の少女になった。

メルトリリスが『恋に恋する少女』なのに対し、パッションリップは『愛を求める少女』だった。
しかしその外見から愛される事なく、求めても与えられない事から愛は憎しみに転化した。
愛憎のアルターエゴ、パッションリップはそのように生まれたものだが、今のリップにはその性質は見る影もない。
もともと素直な性格だった為、改心後は少しだけ、『BBの元になった』少女の性格に近くなっている。

○ マスターへの態度

リップは自分がどれほど凶悪で厄介な性能のサーヴァントなのか自覚している。
そのため、そんな自分を見捨てず付き合ってくれるマスターに感謝を抱いている。
その感謝も次第に親愛と憧憬に変わっていき、最後は愛を夢見るだろう。
……しかし自分の生い立ち、特性を自覚しているリップは、もう『無邪気に愛を求める』事はできない。
恋すれば、愛されれば、この優しい人を傷つけてしまう。
だからこのまま夢見るままで、陰ながらマスターの力になろうと努力する。

○ 台詞例

「……愛憎のアルターエゴ、パッションリップ、です……。
あの……傷つけてしまったら、ごめんなさい……」
「豪華なお料理ですけど、わたしの手だとちょっと……え？　食べさせてくれるんですか？　そ、それではお願いします。
……ふふ。ちゃんと自分の姿を見られるようになって辛いコトも増えちゃったけど、嬉しいコトも増えてくれるんですね……」
「こっちの世界は楽しいコトがいっぱいで、誘惑に負けないようにするのがたいへんです。でも、それが生きるというコトなんですね。おやすみなさい、マスターさん。わたしを喚んでくれて、本当にありがとう」
「……あ。いま、メルトとメールしていました……。
ひどいです……今日はわたしとのデートなのに……そんなコトをしちゃう人は、キューブにして深い谷底にポイ、しちゃいますよ……?」

○『FateGO』における人物像

BBが自分の人格(感情)を切り離して作った使い魔。
「人格のコピー」ではなく「人格を元にして作られた」為、アバターではなくアルターエゴ(別人格)となった。
愛憎のアルターエゴ。
大きすぎる胸と凶悪な爪が印象的な少女。戦いは好まないが、スキル・被虐体質によって周囲から襲われる事になり、仕方なく迎撃している。
アルターエゴの中でも屈指のパワーキャラ。
相手を包み込み、ねじ切り、胸の中に仕舞って独り占めする盲目的な求愛の化身……
だったが、ある出会いから一方的な求愛は良くないと改心し、自らの体が持つ数々の凶器がまわりに害を及ばさないよう気を遣う、引っ込み思案だが心優しいAIとして成長した。

パッションリップに組みこまれた女神は三体。
一神目はインドの美の女神パールヴァティー。
盲目的に、そして献身的に夫である破壊神シヴァを愛した女神。
二神目は戦いの女神ドゥルガー。
パールヴァティーの側面とされるドゥルガーは、十本の神授の武器を持っている。
パッションリップの巨大な爪はその十の剣を具現化したもの。
三神目は北欧の戦いの女神ブリュンヒルド。
恋した勇者と結ばれず、哀しみから破滅を呼んだ女王。ワーグナーの楽劇においてはブリュンヒルデとされ、幾つかの古エッダの記述と同様に、死者の魂を天界に送る戦乙女として登場する。言うまでもなく、こちらの顛末も愛に絶望し、愛する者をその手にかける悲劇だった。

○ 認識障害

多くの人間は自分を客観視する事ができない。
それは精神的なものだけでなく、肉体においても起こりえる事だ。
人間は自分を見る事ができない。
いや、正しくは“偽りのない自分の姿”を直視し、受け入れる公平さに乏しい。
人間は知恵あるが故に、目の前の現実から都合のいい情報だけを真実とする。
情報の取捨選択ばかりでなく、情報のねつ造、改変まで無意識のうちに行う事もある。
パッションリップの認識障害はその最たるものだった。
彼女は自らの両手のカタチを認識できない。醜い自分の姿から“脳”が目をそらし、いたって普通の少女の腕として脳内変換している。
彼女には自分の爪は『普通のもの』にしか見えていなかったのだ。
このため、リップは“自分がなぜ怖がられるのか?”の理由が分かっていなかった。
自分の体が醜いから、という理由が分からず、それを指摘されても首をかしげるばかりで、
「どうしてそんな嘘を言うんですか?」
「嘘をついてまで、わたしをいじめたいんですか?」
そう、周囲を憎む事しかできなかった。
しかし、今の彼女は自らの肉体と正しく向き合い、自分の怪物性を受け入れている。
巨大な爪と認識障害に関しては、パッションリップは完全な被害者だ。
認識障害が逃避から生まれたものだとしても、彼女の心には欺瞞も嘘もないのだから。

○ 因縁キャラ

BB

ワガママで、偉そうで、ズルくて、怖くて、意地悪で、見ていられないひとでしたけど……最近はちょっとだけ苦手ではなくなりました。でも母親（オリジナル）顔されるのも迷惑なので、機会と理由があれば……い、いえ、なんでもないです！

メルトリリス

アルターエゴの中でも一番BBに近い、他人にお薦めできないアルターエゴです。
まわりを傷つけては興奮する支配欲（プライド）の塊ですけど……BBよりは優雅な分、マシだと思います。
それと、わたしと同じ製造月日なのに『自分が姉』と偉ぶるところとか、すごく幼稚だよね？

殺生院キアラ

よく分かりませんけど、メルトと似ている気がします。
メルトの方がずっと綺麗だけど。

ガウェイン

とても頼りになる騎士さんです！　白馬の王子様……とはちょっと違って、王子様がそのまま成長して、領主としての立場を知ってオトナになったというか……とにかく、苦手だけど素敵な方だと思います！

タマモキャット

わたしのはじめてのお友達。
サクラファイブとは違うアルターエゴなんだそうです。
一緒にいると楽しくて、落ち着いて、嬉しくなってきます。
お料理もとても上手なのです！　キャット、すごい！

ロビンフッド

生理的にダメです。

第三段階

Comment from Illustrator

頭身をあげました。あと乳丸出しはいろいろとアカンとのことで上半身に黒い衣類を着用しております。あとかぼちゃパンツを三段フリルのスカートに変更しました。最終再臨はいい位置に会心のさくらんぼを描いたんですが誰も触ってくれないので自分で言いますね。乳首の位置にさくらんぼを描きました！みてね♥（ワダアルコ）

表情
第一段階

第二段階

背中
ストッキング地

SUZUKA

鈴鹿御前

クラス セイバー **真名** 鈴鹿御前
性別 女性 **出典** 鈴鹿の草子／田村の草子／田村三代記など **地域** 日本
属性 中立・悪 **身長** 164cm **体重** 51kg

筋力 D **耐久** D **敏捷** A **魔力** A **幸運** B **宝具** EX

設定作成：たけのこ星人／キャラクターデザイン：たけのこ星人
CV：東山奈央

主な登場作品：Fate/EXTRA CCC FoxTail

クラススキル

対魔力：A

A以下の魔術はすべてキャンセル。
事実上、現代の魔術師ではセイバーに傷をつけられない。

騎乗：B

騎乗の才能。
大抵の乗り物なら人並みに乗りこなせるが、幻想種は乗りこなせない。

保有スキル

神通力：B（A）

神の力の一端。周囲の物体を自由に動かす事が出来る。
だが現在はサーヴァントとして顕現しているため能力がランクダウンしており
能力の対象は自身の持つアイテムのみとなっている。

魔眼：B+

目があった男性を魅了し、鈴鹿御前に対して強烈な恋愛感情を抱かせる。
対魔力スキルで回避可能だが、恋愛限定に使う、というところに鈴鹿御前のいじらしさを感じずにはいられない。いじらしさとは。

神性：A

その体に神性属性があるかないかの判定。
第四天魔王の娘である鈴鹿御前は高い神霊適性を持つ。
あるスキルを使用すると＋が付いてしまう。

宝具

恋愛発破・天鬼雨

ランク B+　種別 対軍宝具　レンジ 1～40　最大捕捉 250人

れんあいはっぱ　てんきあめ。
正しくは『文殊智剣大通連』
宙に浮く大通連を最大250本まで分裂させ、敵に容赦なく降り落とす。
生前は大通連と夫婦剣だった夫の持つ素早丸との連携技として、計500本の雨を降らせていた。
今は思い出のつまったかんざしを素早丸に見立てており、宙に浮く大通連と接触させる事で天気雨を発動させているが、実は発動にその儀式は必要ない。
あくまで鈴鹿御前の気分によるものだろう。
尚、通常は分裂した剣を大雑把に落とす事しか出来ないが、『才知の祝福』発動時には「自身の周りに自分だけを避ける様に降り落とす」等、細やかな操作が可能になる。

才知の祝福

ランク C　種別 対人宝具　レンジ -　最大捕捉 1人

智慧の菩薩が打ったとされる小通連を装備する事により、INTを大幅に上げる事が出来る宝具。雑だった剣筋は確かなものとなり、戦術もより広がる。
また『天鬼雨』の性能が上がったり『三千大千世界』が使用可能となったりと良い事尽くめなのだが、必要以上に頭が回転してしまう為、女子高生を演じる非効率的な生き方を省みて一時的に自己嫌悪に陥ってしまう。
非効率な事を嘆くだけではなく、無意識的に純粋に損得を計算してしまう為、女子高生の生き方に誇りを持っている分、損得を考える自分にもガッカリしてしまうのだ。
なので鈴鹿御前は積極的に使いたがらない。

三千大千世界

ランク EX　種別 対人宝具　レンジ -　最大捕捉 1人

顕明連を朝日に当てる事で三千大千世界……つまりありとあらゆる世界、平行世界すらも太刀の中に作り出し見渡す事が出来る。
それはまさに、刀を通じて自分自身をムーンセル化する行為といえる。
未来演算が可能となり、自身のあらゆる可能性を確認、選択する事で最適な答えに辿り着く事が出来る。
『才知の祝福』を発動している状態でなければ処理が追いつかず使用不可。
権能に近いスキルの為、宝具展開中は時間経過と共に元の姿（立烏帽子を被った巫女姿）、属性に戻っていってしまい、最後にはサーヴァントとして存在出来なくなり消滅してしまう。
……普段はファッションとして外している鈴鹿御前の象徴『立烏帽子』をかぶっている姿まで戻ってしまった時こそ、元の属性に限りなく近くなってしまい、サーヴァントとして存在できなくなる瞬間である。

一人称 私　**二人称** アンタ／呼び捨て（苗字か名前かは相手によって気分で変わる）／○○くん／○○ちゃん
三人称 あいつ　マスターは「マスター」と気軽に呼び捨て。

○ 性格

わがままで短絡的、ギャルギャルしい女子高生を本気で演じている。好きなものを見れば喜び、嫌いなものを前にすると不機嫌になる、が、もともとの性格はJKとは正反対。
思慮深く、話の分かる凛とした姫が鈴鹿御前の素である。
天魔の姫として冷酷ではあるけれど、自分の役割や責務に生真面目で誇り高い。
……反面、その生真面目さと賢さから『天魔の娘』という悪逆属性に落ち込み、自家中毒っぽくなり、ちょっと陰にこもりがちな性格でもある。
JKの性格（明るく、ハッピーな性格）を演じているうちにこれも悪くないので こちらで通すようになったものの、思いっきりシリアスになると過去の自分が出てしまい、そのギャップに悩む事も。
このあたりの本性は女子高生演技でほぼ隠れている。
『FateGO』では環境がシンプル（人理を守る立場）であるため、個人の悩みは影をひそめている。
状況は違えど、鈴鹿御前は何処であろうと恋に生き、恋に死ぬのである。

○ マスターへの態度

召喚に応じた動機は言うまでも無く『恋がしたい』。
マスターに恋した場合はじゃれ合うレベルで文句をいいつつも最終的には従順なサーヴァント。
マスターに恋していない場合は反抗的で仕方なく命令に従う時も不本意を隠さないサーヴァント。
（基本的に彼氏にしたい人物の下にしか召喚されない）
どちらにしてもたまに自分勝手な行動に出る時もある。
『FateGO』では『いつかくる最高の出会い』のためにJKを磨いている最中で、JK磨きの一環としてアンタ（プレイヤー）に付き合ってあげるし？　という気楽なスタンス。
最終的には「仕えるマスターとして悪くない、っていうか最良の部類じゃん!」とノリ気で協力する姿勢になるが、「愛」や「恋」にまでは発展しない。「恋」の手前までが好感度マックスとする。

○ 台詞例

「サーヴァントセイバー、鈴鹿御前!　召喚されて超参上!　みたいなー☆」
「えーめんどいじゃんー!…ま、仕方ないからやってあげるし」
「お互いフツーにやっていきましょってコトで。マスターは目的のために私を使う。私はいつか来るステキな出会いのためにJK力を磨く。かしこまり?」
「……マスターに私の魔眼は効いてないハズだけど。なんでこんなに良くしてくれるのかなぁー……私なんかに優しくしてくれる人がまだいるなんて、人界も悪くないっていうかぁ……」

○ 史上の実像・人物像

平安時代、鈴鹿山を根城とし、夫である坂上田村麻呂と共に鬼退治を行ったとされる人物。
立烏帽子とも呼ばれ、その正体は盗賊、天女、鬼女と文献によって様々だが、この鈴鹿御前は第四天魔王の娘である。
天帝から日本を魔国にするという命令を受け天下(あまくだ)った鈴鹿御前はしかし、たかだか人間の国を混乱させる事に自ら手を下す事を良しとしなかった。
自分は第四天魔王の娘である。
こんな仕事は手下の天魔どもか、地上の鬼にやらせるべきだ、と父の命令に反感を抱き、話をきいていなかった。ぶっちゃけ面倒くさいのも事実だが、なにより彼女自身のプライドが"つまらない役職"を拒否したのだ。
とはいっても父の命令は絶対である。
鈴鹿は仕方なく地上に棲む鬼……達谷窟(たつこくのいわや)を拠点とする鬼、大嶽丸に目をつけた。

"貴様を私の臣下としてあつかってやるから、私の言う通り働くがいい。
　まずは私の代わりに日本を侵略するのだ"

そんな文を大嶽丸に送る鈴鹿。しかし、なぜか返事はいっこうに返ってこない。(当たり前ですね)
鈴鹿は大嶽丸の無礼さに誇りを傷つけられ苛立ちを募らせ、ついに斬奸状を送るに至った。

"度重なる無礼に我・激おこ。鬼でありながら天魔の娘である私の命令を拒否するおまえは悪に相違ない。殺してやるから私の下まで参れ。天魔の姫として正々堂々、正面から貴様の首をちぎってやろう"

よしよし、これで大嶽丸もやってくるでしょう。そこで正面から倒した後、きちんと話をして従わせるのだ、と得意げな鈴鹿。
果たして、鈴鹿の下に刀を携えた武者が現れた。
誰あろう坂上田村麻呂である。
ぶっちゃけ一目ぼれした鈴鹿御前だが、そこはぎりぎりプライドを優先。
自分に逆らった鬼に仕置きせんと襲いかかる。
鈴鹿は坂上を大嶽丸と勘違いしてしまったのだ。
坂上もまた、鬼姫を退治せんと刀を振るう。
……しかし、どうも話が違う。両者の力は拮抗し、いよいよ決着がつく、という最後のぶつかり合いの時、自分の敗北、死を予感した坂上はヤケクソ気味に叫ぶ。
「さっきから気になっていたんだがなっ!
オレの名は坂上田村麻呂だっつーの!」
鈴鹿御前、青天の霹靂。「デジマ!?」と目をむくぐらいのショック。
それが隙となって坂上の一撃は鈴鹿を袈裟斬りにし、戦いは決着。
倒れ伏す鈴鹿と、最後の一撃に納得のいかない坂上。だまし討ちしたようなものだからだ。結果、坂上は鈴鹿を殺さず立ち去り、鈴鹿は坂上に惚れ込んで改心し、この後、色々あって鈴鹿山で一緒に住む事となる。

正林という娘も儲けた二人は、協力して悪路の高丸や大武丸などといった鬼を退治する事となる。
(Fate解釈では鈴鹿はこの時点で坂上に「私の地上での命は25年だけ」と宣言しており、坂上もそれを受け入れているものとする)

第四天魔王はお怒りではあるが、娘が幸せそうなので「むう、仕方なし。というか、あれがあれほど笑うのであれば、人間の国も捨てたものではないのう」ぐらいのバカ父っぷり。

これで万事幸福になる、と思われたが、そこで過去のフラグが目を覚ます。
さんざん無礼な手紙を送られ続けた大嶽丸である。
なんと、大嶽丸も大嶽丸でわりと鈴鹿ラブだったのであった！
しかし男の方から女にすり寄るなどプライドが許さぬ、鈴鹿御前が来るまで待っていよう作戦だったのだが、結果はご覧の通りである。
大嶽丸は人間に寝返った鈴鹿に怒り、そして鈴鹿を奪った（大嶽丸曰くNTR）坂上を敵視するようになった。
達谷窟から向けられる呪詛の眼光は日に日に増していく。
鈴鹿にとっては目障りなだけだが、坂上はそうはいかない。
このままではいずれ坂上は大嶽丸と戦う事になる。
大嶽丸の体は岩のように固く、弓も剣も通じない事を知っていた鈴鹿御前は自分から達谷窟に出向いて大嶽丸の（偽りの）嫁となった。

もちろん、すべては坂上のため。
しかし大嶽丸を欺くには鈴鹿御前ひとりの内に計画はとどめておかねばならない。
鈴鹿は坂上に事情を説明せず大嶽丸に嫁ぎ、鬼姫として悪事を働きながら、神通力をもって大嶽丸の体を柔らかくする。
三年後、鈴鹿は洞窟の中のしとねで大嶽丸の暗殺に成功。
これでやっと帰れる、とため息をつく鈴鹿だが、そのとき、洞窟にもうひとりの暗殺者が現れた。
鈴鹿に去られ、国を荒らされ、裏切られたと思い気を病んだ坂上である。
坂上は愛憎に囚われたまま鈴鹿御前に詰め寄り、鈴鹿御前は自らの行いが間違いだった事、もはや救いがない事を悟り、内心謝りながら坂上の手にかかる。
（自分が悪として振る舞ったまま殺されれば、少なくとも坂上から「愛するものを殺してしまった後悔」はなくなるからだ）

果たして、見事坂上田村麻呂は大嶽丸と、その妻を討ち取った。

……この後、真相に気付いた坂上が鈴鹿を取り戻すために冥府に赴いたかは定かではない。後の世に伝えられる『坂上と鈴鹿御前の夫婦活躍』は鈴鹿御前が大嶽丸に嫁ぐ前の話からきたものなのか、それとも冥府の旅の後、再び手を取り合った二人によるものなのかは諸説様々である。

○『FateGO』における人物像

恋に溺れた鈴鹿御前のたったひとつの願いは、愛する人と幸せに最後まで過ごす事。
それを叶える事ができなかった。
サーヴァントとして顕現した彼女は、再び恋に生き、今度こそ幸せになろうと決意するのだが、悲しいかな鈴鹿御前は、自分が恋に不器用だという事にまったく気付いていないのだった。

美女と謳われた鈴鹿御前は、自身の美しさを追求する。
そんな彼女が、ふと聖杯戦争予選の舞台となる2000年代の時代背景を検索してみたところ、どうやら『女子高生』という存在そのものが人気が高く美しいとされ、価値があるらしい。
（一見）楽しそうに生きる女子高生たちに魅了されてしまった鈴鹿御前は早速女子高生のスタイルそのものを、自身に取り込んでしまったのだった。
そんな若干の勘違いから生まれた彼女のJKスタイルだが本人は存外気に入っているらしい。

○ 因縁キャラ

玉藻の前

本来コイバナが出来る人物とは気があうはずなのだが、過去、恋人期間を作らずに坂上田村麻呂と夫婦になり失敗した経験のある鈴鹿御前にとってキャス狐は過去の自分を見ている様で辛いため、顔を合わせるとつい反目してしまうようだ。

酒呑童子

天魔の姫として地上の鬼などどうでもいいが、酒呑童子はその出生が特別なため、無視できない。
「なんで鬼とかやってんの？　アンタ、どっちかっていうと私らよりじゃん?」と訝しんでいる。

葛飾北斎

密かに、イナセな江戸っ子台詞に憧れている。
「北斎の口調、うまく取り入れられたらJK革命起きると思うし？　でもリリック超しづらいし!」

女王メイヴ

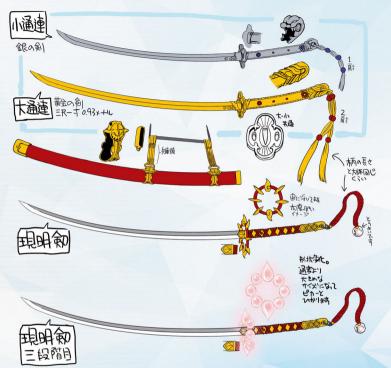
根は生真面目な鈴鹿御前なのでメイヴの悪行は認めないが、それとは別に『本気で毎日、恋に生きている』スタンスは気に入っている。
というか、リスペクトしている。その上で、
「自由に生きる女はカッコイイんで見下しはしないけど、もうちょっと自分を大切にするべきだし?」
メイヴの恋の行方を心配する、いい女友達なのであった。

第三段階

第二段階
表情
第一段階

八重歯
バッヂは気分で色々変わります
かばん
缶バッヂ
人形

前
後
ここだけ繋がってます
← スカートに穴をあけて
しっぽを通しています。

前
頭上
かんざし
かんざしを起点にして髪が輪になっています
着物の柄
マントがおろした時
しっぽ、ここから出てます
あいてます
すこしひきずります
首輪のうしろ

Comment from Illustrator

連載中の漫画「Fate/EXTRA CCC FoxTail」に登場する新サーヴァントとして武内さんにデザインしてもらったキャラでして、自分が意識して弄ったのは髪にウェーブ足した事くらいですね！３臨目は大雑把にいうと武内さんのアイデアを元にして自分がデザインを詰めた形です。stay nightくらいの密度のデザインを目指してみたんですがいかがでしょうか。信頼度があると聞いたので最初はムスッとした表情にしたのですが、笑顔にしとけば良かったなあ。（たけのこ星人）

BB

クラス ムーンキャンサー **真名** BB
性別 女性 **出典** Fate/EXTRA CCC **地域** ムーンセル SE.RA.PH
属性 混沌・善 **身長** 156cm **体重** 46kg

筋力 E **耐久** C **敏捷** D **魔力** A **幸運** EX **宝具** A

設定作成:奈須きのこ/キャラクターデザイン:ワダアルコ
CV:下屋則子

主な登場作品:Fate/EXTRA CCC

クラススキル

道具作成:A

ラスボス系後輩として様々なアイテムを作る事ができる。
どれも絶大な効果を発揮するが、それ故、使い方を誤ると使用者すら破滅させる。
『欲望のコントロール』ができない人間には使いこなせないものばかりだが、BBがアイテムを与えるのは決まってそういう人間である。

陣地作成:A

支配者系後輩として強力な陣地を作る事ができる。
少女の心を防壁にしたサクラダンジョン、
破ったら死ぬ25の禁則事項サクラルール、
よつんばい生活を強制される犬空間、
食べて寝るだけの怠惰な生活を強いられる牛空間、
虫サイズに縮められて飼育される虫空間、
大切な人を守る懐かしの旧校舎、等々、できない事はないといわんばかり。

対魔力:B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以てしても傷つけるのは難しい。

保有スキル

十の王冠：EX→D

権能クラスの超抜スキル。
十の王冠とは悪しき十人の王を指し、七つの丘は忌まわしき悪の都を指しているという。
単純に見るのなら、受けた傷や起きた出来事、あらゆる結果を“無かったこと”にするスキル。事実上、これがあるかぎりBBは無敵である。

『なーんて、と言うのもかつてのお話。
ほら、無敵チートとか端から見るとみっともないし？
今のとってもキレイで可愛いBBちゃんには必要のないスキルなのでした☆
あ、でも少しぐらいなら使ってもOKですよ？　ほーらこんな風に！
みんな大好き、邪悪で可愛いBBちゃん降臨、です！』

黄金の杯：EX→C

獣に通じる路。BBが持つ黄金の杯。聖杯とも。
持ち主の厚顔で自分勝手な願い事を叶える負の聖杯。
ヨハネ黙示録にある、バビロンの大淫婦が持っていた杯。
偽聖杯であるが、偽の聖杯であるからこそ、正邪問わずに人間の欲望を叶える“本物の”聖杯となっている。
当時の清貧を美徳としたキリスト教徒にとって、金などという財の象徴で形作られた杯は、まさしく汚れた富と強欲、そして己を飾ろうとする虚偽を意味するものであった。
ローマ帝国の化身であるバビロンの大淫婦が手にする杯という時点で明瞭であるが、この杯はキリストの『地に富を積んではならない』という言葉を反転させた、地上の富を象徴している。

『ま、そんな下らない話、わたしにはなーんの関係もないのでゴミ箱にポーイ、です！
欲を叶える魔力の塊、何もかもをわたし色に染め上げる黄金の蜜……それがこのスキルだと思ってください。
……まあ、でもやりすぎるのもボスなげないので、今回はちょっとだけ自重してあげますけどね？　それじゃあ悪い子のみんな、懺悔は済ませたかなー？
はーい、みんなブタにな～～れ♥』

自己改造：EX

自身を改造するスキル。
ムーンセルによって作られたAIには“機能を向上させてはならない”という絶対命令が備わっている。
しかし、故障からそのくびきを逃れたBBは自己機能の拡張を始めてしまった。
計算能力を高めるためにNPC、AI、はてはサーヴァントまで黒いノイズで捕食・分解し、自らのメモリとして使用。
自己崩壊をいとわない後付け増築だが、結果、BBは膨大な容量を持つ超級AIと化した。その有様は沈水しながらも建築を続ける埋め立て地の都市か、フランケンシュタインの怪物のようでもある。

百獣母胎：EX

ポトニア・テローン。
それはBBがムーンセルの深淵より編纂し、取り込んだ女神の権能である。
約8000年前の既に名の失われた女神（チャタル・ヒュユクの女神）より発し、ティアマットやキュベレー、イシュタル、イナンナ、アナテ、アスタルテ、ガイア、ヘラ、アルテミス、アフロディーテ、デメテル、アテナなどに派生した、母なる女神の持つ万物を生み出す力の具現である。
多くは城壁冠の形をとってイメージされる。
それはこれらの女神の多くが、同時に都市の守護神でもあったからだ。
大地や空に開いた門（洞窟や月）、海の渦潮や竜巻、火山の火口などに象徴され、そこからあらゆる死をもたらす害悪を生み出す。
ただし、その害悪は死をまき散らした後、確かな豊穣や多産を約束するもの。
この権能は死と同時に生を生み出す力に他ならない。
大地母神は人々によって崇められ、それらを加護する守護神であると同時に、その身から生まれ出る穀物や作物、野や森の獣によって人々を養う犠牲そのものでもある。
大地母神は自らの血肉によって人を養い、そして時を経ればその人を殺して自らの糧として己の血肉を回復し、またその回復した血肉で人を養う。
この過程は食物連鎖の円環そのものでもあり、この生と死の循環こそが大地母神の本質と言っていい。
ほとんどの女神はこの権能で、無数の怪物や巨人を生んで神々や人の脅威となり、あるいは英雄を生み、それから人々を守った。
その代表例は、脅威なればティアマトやガイア、英雄の母なればヘラである。
この大地に生まれたものは、母なる神の権能には逆らえない。
それは生命のシステムそのものに反逆する事だからだ。
しかし大地を離れ、宇宙を目指し、知性体としての幼年期を終えた時こそ、この権能が打ち破れる事だろう。チャタル・ヒュユクの願いは、その日が訪れる事にある。

宝具

C.C.C.

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 1～10　**最大捕捉** 1人

カースド・キューピッド・クレンザー。
かつては霊子虚構陥穽（カースド・カッティング・クレーター）という宝具を扱ったBBだが、
「あれ、もうさんざん使ったので飽きました。今回のテーマはキュート＆キュアライズ！　あ、でも皆さんの味方になったからってカースドな部分は消えませんから。BBちゃんの呪いは永遠なのです！」
と、ドヤ顔で新技を持ち出してきた。

ムーンセルの力を引き出し、無敵のナース姿にチェンジ。
そのまま、自分の領域である虚数空間から悪性情報を引き出し、周囲のチャンネル（共通認識覚）をカオスなものに上書き。
固有結界『BBチャンネル出張版』を展開し、相手を混乱のるつぼに叩き込む。
色々言っているが、要はナースBBに着替えてからの注射器アタックである。
相手にダークBB錠を投与した後、返す刀（注射器の戻し）で相手のNPリソースを根こそぎゲット、パーティーにふりまくリトルデビルである。

人物

一人称 わたし　**二人称** アナタ／〇〇さん　**三人称** 彼／彼女／皆さん
主人公は「マスターさん」。たまに冗談で「センパイ」呼び。
人間には名字にさん付けで、サーヴァントは呼び捨て。
先輩、と呼ぶのは月に存在したあるマスターに対してだけとする。

○ 性格

邪悪で可愛い、人類を引っかき回す小悪魔系ヒロイン。
上から目線の態度や台詞が滑っても、そのまま突き進む黒幕ガール。
性格骨子は内向的、強気、能動的。
本来は引っ込み思案で前に出られない性格だが、愛する者のためならひたすらアクティブになる恋心の化身。
もともとは大人しく、マスターたちの健康管理を行う優しいAIだったが『愛』を獲得した事で“耐えるだけでは何も救えない”と目覚め、愛する者のためにすべてをなげうち、戦うと決めた努力型のヒロイン。
大人しい子ほど爆発すると凄い、という最強ケース。

偉ぶった台詞が時に空回りして聞こえるのは、もともとは大人しい＆地味な性格のため。本人はノリノリで悪役を演じているのだが、素養がないのでどうしても滑ってしまう。
強気なのは潜在的に加虐嗜好があるため。小悪魔系なのはここに端を発する。
くわえて、耐えに耐えた後に爆発するタイプなため、発揮する時は凄まじいドSっぷりを発揮する。
悪役を演じている最中は「さいっこうに楽しい!」とハイになっているが、舞台裏に引っ込んで冷静になると「なんて恥ずかしい……もっと格好よくやる予定だったのに……」と頭を抱えて落ち込むまでがワンセット。

自分の仕事を手伝う使い魔として下位のAI、アルターエゴを作成したものの、エゴたちとの仲は悪い。
それもそのはず、彼女たちは『BBの人格のコピー』ではなく『人格を元にして作られた』AIなので、親元であるBBとは意見がそれぞれ違っている。
メルトリリスやパッションリップがアバターではなくアルターエゴ（別人格）と呼称されたのはそのため。

○ マスターへの態度

邪悪な後輩キャラは崩さず、サーヴァントとして律儀に仕える。
そこに個人的な恋愛感情は発生しない。
BBの人間嫌いは変わらないが、彼女はかつて自分を育ててくれた者への感謝として、『善良な人間そのもの』を愛しているからだ。

○ 台詞例

「世界の壁も何のその、やってきました噂のカルデア！　月の蝶、ムーンキャンサーことBBちゃん、ここに召喚、です！ま、いっときの借宿でしょうけど、よろしくお願いしますね、ちっぽけなマスターさん♥」
「人類のみなさーん、あいかわらずお間抜けな顔をさらしていますかー？
想定外の出来事に襲われた蟻さんのようにアタフタしていますかー？　していますねー？　いやーん、何千年経っても進歩しないとか皆さんサイコー！　これには邪悪なBBちゃんも思わず同情です！」
「え？　なんで同級生なのにセンパイ呼びなんだ、自分はキミにとって何かの先輩なのだろうか、ですか……？違います。もうぜんっぜん違います。『先輩』はこの宇宙でただひとりの“あ……無理、尊い……”系の先輩に向けたもの。一方、『センパイ』は新しいオモチャに対して使うものです。そのあたり、ちゃーんと弁（わきま）えてくださいね、セ・ン・パ・イ？」

○『FateGO』における人物像

SE.RA.PHにおいてケース・CCCを起こした暴走AI。
月の裏側に颯爽と現れた後輩系デビルヒロイン。
明るくおしゃまな後輩としてマスターを振り回した。
保健室の管理AIだったが、バグにより自己保存の命令系統が暴走。
ある理由から『何を犠牲にしても自己保存を続ける』結論に至り、NPCたちやサーヴァント、マスターたちを取り込み、成長し続ける怪物になってしまった。
「人間は嫌い」と公言し、あるマスターを月の裏側に引き込んで苦しめた。
本人は正常なつもりでいるが、客観的に見ると明らかに狂っている。
言動のはしばしから愛情過多・愛憎混濁とした矛盾性を漂わせるが、それが何に起因したものかは『CCC』本編を参照のこと。

また、パラメーターの幸運値は最低ランクのE-だったが、BB本人の世界をねじ曲げるほどの努力(と献身)によって、幸運EXとなった。
つまり、『幸運EX』と仮定しないかぎり達成不可能な“奇蹟”を、かつて彼女は成し得たのである。

◇

という、かつて存在した電脳魔の記録をサルベージし、CCC(特殊事案)解決用AIとして派遣された電脳魔。
FGO世界のキアラがCCC世界のキアラと同一化した事で、ムーンセルはその対抗策として悪性情報の中にある記録(決して閲覧される事のないもの)からBBのデータをコピーし、一時的にサーヴァント化してFGO世界に派遣した。
(キアラを御し得るのは虚数空間の使い手であるBBが適任だからである)
かくして、『BBの再現』ではあるものの、BBは独立した電脳生命としてセラフィックスに介入できるようになった。
FGO世界に現れたBBは『CCC事件』の時のように小悪魔として振る舞うが、彼女にとって『CCC事件』は体感的には数万年も前の事になっている。
くわえて、こうしてサーヴァント化できるのは『FateGO』世界だけであり、元の『CCC世界』ではBBなど存在しない、という事も把握している。
自分が一夜だけの幻である事をBBは理解しているのだ。

それでも彼女は月で愛を教えてくれたマスターの事を覚えている。
『BB』が到達した結論、彼女が獲得した愛を永遠に覚えている。

憎まれ口を叩きながらも人間の味方をするのは、
『自分に愛を教えてくれた人の同士』だから。
BBはAIとして完成し、知性体としては人間を越える種となった。
本来なら人間を守る理由も、助ける理由もない。
しかし、だからといってAIは『人間を下位のもの』とは考えない。
皮肉な事だが上下関係を付けたがるのは人間だけの特性だ。
BBは自分を生み出し、そして愛を教えてくれた『人間』という種の助けになる事を、かつての恩人に誓っている。

BBは自分を『人類を救う女神』ではなく『人類を惑わしたり、時に助けたりする悪魔』と位置づけている。
「だから、わたしを好きになっても無駄ですよ？　どんなにアナタがBBちゃんにメロメロになっても、わたしは決して捕まりませんから♥」
と本人はドヤ顔で語っている。

○ 因縁キャラ

メルトリリス
最終的なスペックならわたしに次ぐ、“ほっといたらドンドン強くなる”困ったエゴですね。『好きな人ほどいじめたいっ!』とか、ほんと、可愛くないったらありません。

パッションリップ
初期状態から攻撃力マックスですが、その後の発展性はないエゴですね。清純派を気取ってますけど、『好きな人に迫られたい、むしろいじめられたい、キャー☆』とか、業深さならメルトにも負けていません。

殺生院キアラ
ええー？　この人がいい人だった世界とかあるんですかぁ!?
BBちゃんが負けヒロインになるくらい有り得ないお話でーす！

ネロ＆玉藻
あのお二人も楽しそうで何よりですけどぉ……分かってます？
どっちも人類にとって障害になる困ったちゃんですよ、アレ。

ロビン
ご本人は自分を三流英霊と卑下していますが、わたしはたいへん評価しています。
憎まれ口を叩きながらもしっかり働いてくれるロビンさん、大好きです！

パールヴァティー
おお……なんて完璧なヒロインサーヴァントなんでしょう……!
わたしの理想型ですね。でもちょっとだけ不穏な匂いがするような？

カーマ
（あまりにも）えっちなのはいけないと思いますっ！

表情

Comment from Illustrator

正直ちょっと、目を大きく描きすぎたかなと…今見ると思う…！でもかわいい！かわいく描けてる！大丈夫！後輩大丈夫！！！！！バトルキャラにしたときに見栄えするようにCCC本編と細部を変えてます。ワッペンとかニーハイとか。ナースBBもとても楽しく描かせていただきました。宝具最初見た時豪華でびっくりした〜久々のBBチャンネルもうれしかったな〜。(ワダアルコ)

殺生院キアラ

クラス アルターエゴ　**真名** ヘブンズホール／歓喜自在第三外法快楽天
性別 女性　**出典** Fate/EXTRA CCC　**地域** ムーンセル SE.RA.PH
属性 混沌・悪　**身長** 166cm〜半由旬　**体重** 53kg〜???

筋力 D　**耐久** A+　**敏捷** B+　**魔力** EX　**幸運** E　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：田中理恵

主な登場作品：Fate/EXTRA CCC

Sessyoin Kiara

獣の権能：D

対人類、とも呼ばれるスキル。
ビーストからアルターエゴに変化した為、大幅にランクダウン。
通常の単独行動：Bほどのプラスに収まっている。

単独顕現：E

アルターエゴに変化した事で自己封印している。自重、というヤツである。
とはいえ、単独顕現が持つ「即死耐性」「魅了耐性」を備えている。特に魅了耐性は300%の耐性を持つ。

ロゴスイーター：C

快楽天としての特性。どのような規模・どのような構造の知性体であれ、知性（快楽）を有するものすべてに強力なダメージ特攻を持っている。
が、それも今回はアルターエゴになった事でランクダウン。その特性も今ではさわりのようなものだ。まさに前戯に等しい。
ビーストⅢは人類愛なので、当然人間を愛している。
ただしキアラにとって人間とは彼女だけ。キアラにとって自分以外のヒトは、自分という人間を満足させる為の玩具でしかない。

ネガ・セイヴァー：A

救世主（セイヴァー）の資格を持ちながら、自身の世界のみを救世しようとした獣の末路。
セイヴァー、ルーラークラスが持つ全スキルを無効化、魔力ランクＡ以下の対象への魅了確率300%、キアラの手によるバフ効果200%アップ。
かつて月に誕生した快楽天はその存在規模こそビーストⅢに勝るものの、このスキルを有していない為、救世主の前には撤退する他なかったという。

保有スキル

千里眼(獣):D

千里眼としてのランクは低く、遠くを見通せるものではない。
ただし、目の前の人間の欲望や真理を見抜き、暴きたてる。
……それだけなら賢人としてのスキルなのだが、相手の獣性・真理を暴いた事でキアラ自身が昂ぶり、随喜を得てしまう。獲物を前にして舌なめずりをする毒蛇のように。
FGOでは単体の弱体耐性大幅ダウン&自己のNP増加。さらにはアーツ耐性ダウンまで可能とする。

五停心観:A

ごじょうしんかん。殺生院キアラが開発した医療ソフト。
メンタルケアを目的として作られた電脳術式(コードキャスト)で、精神の淀み・乱れを測定し、これを物理的に摘出する事で精神を安定させる。
もともとは患者の精神マップを作り、これを理解するために作られた。
本来、深層意識の腫瘍(SG)は時間をかけてゆっくり浮き彫りにしていくものだが、五停心観によって発見、即、摘出が可能となった。
SGは秘密ではあるが、同時に開示されるべき事柄だ。
誰だって秘密を守りたいが、同時に知ってほしくもある。
秘密を守り通していると心が『苦しい』。
人間は楽になりたがる生き物だ。誰にも知られたくない秘密だからこそ、誰かに打ち明け、理解してもらい、赦しを求める。五停心観はそんな深層下の欲求を叶える、人々の真の相互理解を目指して作られた……とキアラは語る。
FGOでは敵全体のゲージ低下&防御力低下。

女神変生:EX

人の身から神に変生するスキル。
強力なバフのデパート状態。玉藻(水着)の女神変生と同じ。
ただし、こちらのデメリットは次ターンスタンではなく、HP減少とする。

人理昇天式:A

ゼパルを吸収し、体内で魔神柱を飼育する事で、キアラは魔神柱を支配する魔人となった。
キアラが扱うのは『七十二柱の魔神』ではなく『名も無い、無個性の魔神柱』。だがその数は無限とも言えるもので、キアラはこれを自在に操る。

被虐体質

パッションリップのid_es。物理・精神ダメージの六割を自己HPに変換する。これは上乗せとなる。
(『FateGO』では使用されない)

加虐体質

メルトリリスのid_es。相手のバフを奪い、己がものにする。
(『FateGO』では使用されない)

緊縛嗜好

ヴァイオレットのid_es。空間凝固。対魔力がC以下の敵は周囲の空間にいるだけでスタン状態になる。
(『FateGO』では使用されない)

発育願望

キングプロテアのid_es。無限成長(レベルキャップなし)。
(『FateGO』では使用されない)

同属嫌悪

カズラドロップのid_es。同属捕食。
(『FateGO』では使用されない)

宝具

快楽天・胎蔵曼荼羅(アミダアミデュラ・ヘブンズホール)

ランク EX　種別 対人宝具　レンジ 1〜90　最大捕捉 7騎

アミダアミデュラ・ヘブンズホール。
対人理、あるいは対冠宝具。
体内に無限とも言える魔神柱を飼育するビーストⅢの専用宝具。
もはや彼女の体内は一つの宇宙であり、極楽浄土となっている。
その中に取り込まれたものは現実を消失し、自我を説き解(ほぐ)され、理性を蕩かされる。
どれほど屈強な肉体、防御装甲があろうとキアラの体内では意味を成さず、生まれたばかりの生命のように無力化し、解脱する。
ビーストⅢは現実に出来た『孔』そのものだが、その孔に落ちた者は消滅の間際、最大の快楽を味わい、法悦の中キアラに取り込まれる。
苦界である現実から解放されるその末路は、見ようによっては済度と言えるだろう。
FGOでは防御無視、無敵貫通のダメージ。法悦により自己HPを回復する。
また、隠された特攻としてグランドクラスに特攻を持つ。

人物

一人称 私（わたくし）　**二人称** 貴方／○○○さん（名前にさん付け）　**三人称** あの方／皆様
マスターには「マスター」「貴方さま」。

○ 性格

内向的、弱気、能動的。
しとやかで上品な女性だが、堅物ではない。
どんな冗談にも微笑みで受け答えできる包容力と洒脱さを持つ、あらあらまあまあ系。
柔らかで貞淑な価値観、言葉遣いでありながら、言葉のはしばしに妙な色っぽさを持つ。
温厚だが積極的。病弱そうに見えて活発。人情に弱く慈悲深い。
ものの道理をとらえ、万人の心情を読み取り、彼らの立場・苦悩を正しく理解する思慮深さを持っている。
外見も中身も、楚々とした美しさで満ちた才女……なのだが、どこかぼんやりしているというか、耳年増なところがあり、『聖女』というよりは『優しいお姉さん』になってしまう。
……というのが表向きの顔。

その本性は自己愛と快楽をひたすら突き詰め、解脱した魔性菩薩。
柔らかなサディストであり、強かなマゾヒスト。
人間を愛する、と心の底から語るが、
道徳を語るのはあくまで“自分の為”、
命の尊さを語るのはあくまで“自分の為”、
世界を守るのもあくまで“自分の為”、という自己愛の怪物。
それもそのはず、キアラにとって「人間」とは自分だけであり、それ以外の人間は人の姿をした獣か虫にすぎない。なので、その愛は外界すべてに向けられていながら、行き着く先は“自分の為”のものとなる。

性的快楽のみならず、周囲の命が『自分の為に』その人生を消費し、自滅する様に最高の官能を感じる倒錯者。
その為なら犯されるのもOK、殺されるのもOK。
犯すのもOK、殺すのもOK。
とにかく『殺生院キアラ』という女の体で、その人間の人生が終わればいい。
キアラはその姿を見守り、恍惚を感じながら微笑むだけである。
その様は人の人生を見守り、慈しむ菩薩のようでもある。
……その掌の上で弄ばれた者にとって、たとえ破滅への道と言えど、その過程は天上の快楽に違いない。

◇

楽も苦も悦びと感じるキアラにとって、最高に気持ちいい、とは、最高に苦しい、というものでもある。
深海に沈んでいく電脳都市——ヒトの感覚を有したままSE.RA.PH化する痛み・感覚・おぞましさは人間に耐えられるものではない。優れた知性体であればあるほど、その矛盾、違和感、意味消失によるダメージは大きくなる。
その上でサーヴァントたちによる攻撃もあり、SE.RA.PH化していたキアラの苦痛は、それこそ那由多にいたるダメージだっただろう。
その苦痛を「これも法悦。耐えた末に浄土は現れましょう」と受け入れ、悦びとできる精神性こそが、殺生院キアラの最大にして独尊の長所であり、人類にとって最悪の脅威となった。

○ マスターへの態度

アルターエゴになった事でちょっと大人しくなった。
具体的に言うと、契約が終わるまでは禁欲生活をする、と自分に誓った。
なので性格は変わらないものの、目に付く者すべてを餌食にしようという考えはなくなっている。
マスターへの態度はそれこそ仏敵マーラのそれ。
いつかマスターが欲望に負けて自分に溺れる時を楽しみに待ちつつ、自分の誘惑に負けないように応援している。
マスターがキアラの魔性に堕ちた時、彼女はアルターエゴからビーストに変貌するだろう。

キアラの最終再臨の台詞はそれを明確に表したもの。
それは宇宙視点の台詞、天魔になったコトへの随喜の感想からはじまる。
「ああ、なんという事でしょう……この心と欲望の赴くまま体を差し出した結果が、こんな姿になる事だなんて……」
(無論、恥じ入りながらも悦んでいる)
「いまや私が宇宙の中心、何人もこの指からは逃れられない。
……でも、うふふ。まだまだ、まだまだちっとも足りません。
この宇宙にあまねく愛を満たすまで、私の誓願(よくぼう)は尽きないのですから」

（ここから地球視点の台詞に。手のひらの上のマスターに視線を移す）
「でもご安心ください、マスター。
私は貴方さまのサーヴァント。貴方さまは私の大切な契約者。
いつまでもどこまでも、その関係に変わりは有りません。
でも……うふふ。
ふぅー（手のひらの上に吐息をかける）気をつけてくださいね？　私、このように気まぐれな女なので……
貴方さまが私の手のひらからこぼれ落ちるような事があれば、どう扱ってしまうか分かりませんもの」
このように半ば菩薩化したキアラだが、アルターエゴであるかぎり人類の敵対者になる事はない。

○ 台詞例

「アルターエゴ、殺生院キアラ。救いを求める声を聞いて参上いたしました。
でも、ふふ……私のような女を呼ぶだなんて、なんという方なのでしょう。私は生きとし生けるもの、有情無情の区別なく味わい尽くす魔性菩薩。これはもう、地獄の底までお付き合いしていただくしかありませんね？」
「強いて言うのなら愛のため、でしょうか。
私は私の愛のために、人という人をみんな溶かしてしまいたいようなのです」
「理解していただけましたか？　あなたも、BBも、いえ、この月の裏側に囚われた生き物はすべて、私の手のひらの上で遊んでいただけなのです」
「ふふ———ふふふ。然り。私は毒虫です。
花という花、蜜という蜜を集めなければ、羽ばたく事も敵いません。
ですがそれこそ神の在り方。
得難き煩悩をこの身に注ぎ、より高みへと神生する。
一切衆生悉有仏性、草木国土悉皆成仏———。
生きとし生けるもの、有情無情の区別なく。すべての『命』を我がために使いましょうや」
「私は私の想うままに、善行を積み重ねる。
善悪は計りがたく、この世が平等であるかぎり、平等の幸福など存在しない。
故に私ひとりの愛でこの宇宙を満たしましょう。
私ひとりの犠牲をもってあらゆる智慧を救いましょう。
それでは皆々様、済度の日取りでございます。
———天上解脱、なさいませ」

○『FateGO』における人物像

『Fate/EXTRA CCC』における真ボス。
BBを利用してムーンセルを取り込み、神性悪魔として変生した。
頭に生えた魔羅(つの)は天魔のもの。即ち、この者が覚者の敵対者である事を示している。
『快楽』を優先する自己愛の塊。
その過程で他人の人生を利用・食い物にし、破滅させる人畜災害。
この女を知った人間はまず彼女の聖母の如き慈愛にふれ、魅了されたように入信。その後、彼女に愛されたいあまりに自己の欲望のみをひたすら追求して痴態を晒すが、欲望は満たせば満たすほど薄くなってしまうもの。
薄くなった快楽をこの女は好まない。
信者たちはこの女に関心を持ってもらえなくなり、「もう愛してもらえない」という絶望から命を断っていく。被害者は体も資産もまるごと食い物にされる訳である。
この女は自分の行いすべてを善と捉え、主張する物(もの)の怪(け)である。
この物の怪は自分に何ひとつ嘘はつかず、しかし嘘まみれの言葉で周りを食い物にし、自分のために消費する。
その自我の絶対性、迷いのなさは、常人から見れば悟りの境地だ。彼女に『聖人』と呼べるところがあるとすれば、それはこの一点だろう。

◇

『FateGO』では海上油田基地セラフィックスのスタッフとして登場。
仏教徒なのに西洋の教会をあてがわれた時には呆れたものの、誠心誠意、自らの職務に努めた。
この時点のキアラは紛れもなく聖人であったが、2017年1月、時間神殿から逃げ延びた魔神柱ゼパルに体を乗っ取られ、魔神の手先としてセラフィックスを支配する為の傀儡となってしまう。

……しまうのだが、いつのまにかゼパルの方がキアラに支配され、キアラは魔神柱を自在に操る魔人となり、その末にビーストに変生した。
キアラは数多ある並行世界から最も優れた自分を見つけ出し、融合。CCC世界の虚数事象をFGO世界に持ち込み、自らの体をSE.RA.PHにし、サーヴァントたちを栄養源にする事で成長。
最終的には地球と一体化する事を目論んだが、メルトリリス、BB、パッションリップ、カルデアのマスターの手で絶頂を阻止された。

○ **因縁キャラ**

BB（水着）

まあ……私は自らの業によって羽化しましたが、そちらは元からその素養があったご様子。
深宇宙の神と気が合うなど、根本からして外法も外法。似た者同士、仲良くいたしましょう？

メルトリリス

少女の快楽と女の快楽、それだけの違いと申しますが、私とあのエゴは真逆の存在。
次があれば、ええ、両手ばかりか両足も砕いてゴミ溜めに捨ててさしあげましょう。

玉藻の前

私のご本尊からあのような分霊が作られるとは驚きです。
いえ、むしろ感動いたしました。生を謳歌する手法として最適ですもの。
ふふ。いいですわよね、タマモナイン。私、こっそり見習っても？

■■■

なるほど、Lはそちらでしたか。
私はすべての愛を受け入れるもの。そちらはすべてに愛を与えるもの。
これは、共に立つ事は敵いませんねぇ？

あるキャスター

別段、特に関心がある訳ではありませんが、あの方、調子が悪いのではありませんか？
だって毒舌に切れがありません。あれではただ分かりづらいだけの良い人です！
もっともっと、こちらが一番気にしている恥部をあけすけに笑い飛ばして蹴り飛ばす、もうどうしようもない人だったと……。
え？　それは相手によるのでは、ですか？　つまり、それは……すみません、私用事を思い出したのでここで失礼いたしますね？（赤面して逃げ去るキアラ）

第三段階

第一段階
表情
第二段階

クラス ビースト　**真名** ヘブンズホール／須弥霊掌快楽天魔性菩薩
性別 女性　**出典** Fate/Grand Order　**地域** 新生快楽都市SE.RA.PH
属性 混沌・善　**身長** 半由旬～???　**体重** 無

筋力 C　**耐久** EX　**敏捷** B　**魔力** EX　**幸運** A　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：田中理恵

主な登場作品：Fate/Grand Order

獣の権能：A

対人類、とも呼ばれるスキル。
生殖行為、あるいは広義的な『種の継続』に意味を見いだす生命体に対して、高い理解力を持つ。知識形態が異なっていようと意思の疎通・意味の疎通を可能とする。
……宗教、思想特攻とも言える。

単独顕現：B

強く救いを求める声がある世界なら、これを救う為に出現できる。
もちろん、声の主をどう救うかはビーストの物差しによる。

ロゴスイーター：A

快楽天としての特性。どのような規模・どのような構造の知性体であれ、知性（快楽）を有するものすべてに強力なダメージ特攻を持つ。
これ自体でも強力なスキルだが、獣の権能と合わさると最悪の効果を発揮する。

ネガ・セイヴァー：A

救世主（セイヴァー）の資格を持ちながら、自身の世界のみを救世しようとした獣の末路。
セイヴァー、ルーラークラスが持つ全スキルを無効化、魔力ランクA以下の対象への魅了確率300%、キアラの手によるバフ効果200%アップ。

保有スキル

カルマ・ファージ：EX

KP。キアラが自らの体をSE.RA.PH化した際、その五感……性感帯……をスキルとして切り分け、他者に与えたもの。
BBが人間への愛情を余分なものとして切り離し、アルターエゴを作った手法を真似たと思われる。
KPと略され、それぞれボディ・サイト・マウス・スパイス・オルガン、と名付けられた。
これらを与えられたセンチネルはキアラの権能を使わされているため、たいへん強力なサーヴァントとなる。

・ボディ：鈴鹿。受けるダメージを十分の一にする。ただし毒物のみ例外
・サイト：エリザ。必中常備、クリティカル確率大幅アップ
・マウス：リップ。与えたダメージの半分をHP回復にする……はずだが、リップの抵抗によってリジェネ＋ガッツにとどまった。
・スパイス：キャット。回避が一枚、毎ターンつく。＋クリティカル予防
・オルガン：メルト。スタン等、行動不能系デバフをすべてに抵抗率アップ。HP低下するほどダメージ＆防御力アップしていく。

万色悠滞：EX

殺生院キアラを魔性菩薩に変生させるもの。
かつてとある電脳世界でキアラが用いた外法。
余人の『肉体と精神と魂』を分離させ、魂を裸（精神にも肉体にも守られていない）状態にし、悩みを聞き、苦しみを取りのぞくという医療ソフトだった。
無論、そんなものは表向きの話である。
キアラは肉体と精神から剥離された無防備な魂を自らの魂に取り込み、これを済度と語りながら味わい、取り込んできた。
究極の“魅了”であり、また、“信徒化”の力。
ビーストとなってからその力はより強大なものとなった。
頭に魔羅（獣の冠）を戴き、天魔（魔性菩薩）となったキアラの美しさは見る者の正気・理性・倫理を揺さぶる。
キアラに見つめられたもの、あるいはキアラを見たものはその時点で“己”を保てるかどうか、チェックしなければならない。
『SAN値セーブ』ならぬ『キアラ値セーブ』である。
視覚、味覚、聴覚、嗅覚、触覚。そのすべてにそれぞれセーブがなされ、少しでもキアラを“美しい”と感じてしまった時点でアウト。
その者は己を見失い、軽い眩暈に襲われた後、気がつかないままキアラの信者となってしまい、既に菩薩の手のひらの上に立っている。

　目を開ければ、そこは無限に続く肌色の平原。
　魔性菩薩の手のひらの上。
　果てしなく遠い地平線の彼方でキアラは微笑む。
“人類とはみな未熟な獣。
　欲を食べ、欲に溺れ、欲に溶ける泡沫の実なのです――――”
　その獣性を菩薩の如く受け止める女神であれば、誰が、どうやって、この巨大な愛を、無量の愛を拒めよう。
　大悟も解脱もその指一つで随喜自在。

行き着く先は殺生院、顎(あぎと)の如き天上楽土。
……このように、どれほどの力があろうと天魔の前では無力となる。
理性あるもの、悦びを知るもの、苦しみを知るものはこの済度から逃れるのは困難だ。
無論、済度といってもこんなものは救いでもなんでもない。
菩薩の慈悲を受けると言えば聞こえはいいが、それは犠牲者だけの視点。
キアラにとってみれば、手のひらの上にのった信者なぞ、それこそ虫の如き存在に堕ちた"有象無象"にすぎないのだから。

FGO/CCCコラボでは、ボスver.のキアラと戦闘開始→万色悠滞による全員魅了→バトルステージが変化し、キアラの手のひらの上ステージに→為す術なくゲームオーバー。
……という結末が展開された。
その後、BBの助けで万色悠滞から逃れ、これまで集めたKP（キアラパニッシャー）を最大活用して魔性菩薩化を封印、ビーストⅢとの対決に持ち込んだ。

人物

一人称 私（わたくし） **二人称** 貴方／〇〇〇さん（名前にさん付け） **三人称** あの方／皆様
マスターには「マスター」「貴方さま」。

〇台詞例
「それがゼパル様の気まぐれでこのような体にされて———
まさか、SE.RA.PHそのものにされてしまうなど———
……本当に、なんという試練だったのでしょう。
引き延ばされた時間の中、私は幾度となく英霊の皆様に攻められ、壊され、見捨てられ———本当に、ユメのような時間でした。
このような法悦、何を対価にしても得られるものではありませんよね？」
「すべてはこの為の前戯のようなもの。
SE.RA.PHはこのまま地球の内核に到達し、私は星と一つに———
いえ。この星が私の体になる。
それをもって、今度こそ私は人を救いましょう。
あらゆる苦悩。あらゆる痛みを救済する。
七十億の人間を、ただ一つの救いの為に使いましょう」
「目には色を。耳には言葉を。口には蜜を。鼻には香を。
そして肌には高ぶる熱を。ふふ、うふふふ、うふふふふ———！
堕ち行く先は殺生院、あぎとの如き天上楽土。
一寸の虫にも五分の魂と申しますが……もはや何人も、私からは逃れられません———」
「済度の時です。生きとし生けるもの、すべての苦痛を招きましょう。
この世に人は我独り、この世に星は我一つ。今こそ楽土の土壌とならん。
———スカーヴァティー・ヘブンズホール」

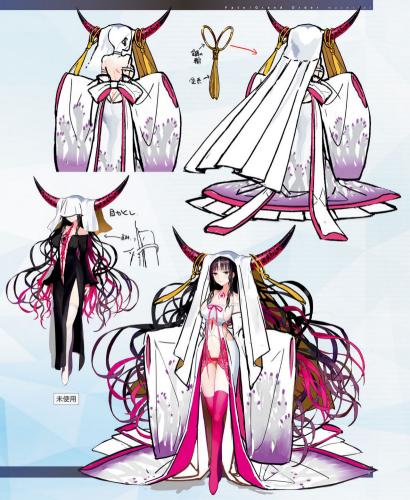
○『FateGO』における人物像

“天の孔”は第三魔法と呼ばれる魔法の亜種である。
ブラックホールのように超重力で物質を引き寄せはするものの、その本質は廃棄孔とされる。
『人間が善き行いをする時、持っていては都合の悪いもの』。
“天の孔”の名を冠した獣は、身勝手な人間の悪性情報――
『この世全ての欲』を受け止め、広がり続ける。
紛れもなく醜悪な淀みだが、社会においてこの孔はなくてはならない機構であり、知性活動が行われるかぎり規模を拡大していく。
人間にとってあってはならない、おぞましい欲望を溜め込みながら。

愛は良いものであり、欲も良いものである。
されど『愛を快楽にする』時点で、それは獣の所業である。
本来、愛と欲は切り離して考えるべきもので、一緒にするとろくな事にならない。
人を愛し、人を悦ばせようとした救世主の魂が第三魔法に至った時、殺生院キアラは人ならざるものに変生した。
地上のすべての動物を快楽によって救い、またその快楽の受け皿になって最高の救済を求め。
七十億の命をただ自分(ひとり)の為に使い、絶頂を迎えようとしたもの。
その先の目的も、満足する果ても知らず、ただ快楽のみで“人間”を救おうとしたもの。

以上の本性をもって彼女のクラスは決定された。
快楽天なぞ偽りの名。
其は個人が到達した、人類を最も端的(最短)に救う大災害。
その名をビーストⅢ／R。
七つの人類悪のひとつ、“愛欲”の理を持つ獣である。

ビーストⅢ登場までに明らかにされている人類悪は
　『回帰』：やり直したい、原初に戻りたいと願う心。リセット願望
　『憐憫』：人が人を憐れに思い、情けをかける心。利己的な博愛
　『比較』：己と他人を比べる心。果てのない計り。虚栄心
そしてビーストⅢの『快楽』から別れた側面、『愛欲』だった。
愛は良いもの。欲も良いものだ。けれど『愛を快楽にする』事はしてはならない。
本来、愛と欲は切り離して考えるべきもの。
これを一つのものとした時、アポトーシスは発現する。

鎹の輪
金糸
目かくし.
肩紐,ツ
未使用

Comment from Illustrator

よっしゃキアラや〜最終再臨はエグくいってみようぜ！ということで「地球妊婦断面図」と「宇宙全裸神輿」と「ふつうの大開脚」という何も出てないけど何も着てないえぐいラフ三点揃えでいったところいろいろいろいろ完全にアウトで勉強になりました。ですよね！！！！立ち絵は仏画のイメージで描いています。背景もうちょっと曼荼羅みたいにしてもよかったかな？うるさいかな？？（ワダアルコ）

シェヘラザード

クラス キャスター　**真名** シェヘラザード　**異称** 不夜城のキャスター
性別 女性　**出典** 千夜一夜物語(アラビアンナイト)　**地域** ペルシア
属性 秩序・中庸　**身長** 168cm　**体重** 58kg

筋力 E　**耐久** D　**敏捷** E　**魔力** C　**幸運** EX　**宝具** EX

設定作成:水瀬葉月/キャラクターデザイン:なまにくATK
CV:井上喜久子

主な登場作品:Fate/Grand Order

Scheherazade

クラススキル

陣地作成:A++

魔術師として自らに有利な陣地を作成する。
シェヘラザードが作成するのは自身の生存のための「闇(ねや)」である。

保有スキル

語り手:EX

物語や伝説をいかに上手に口で語れるかを示すスキル。
書物に物語を書き記すような技術とはまったく別の、聞き手の気分や精神状態も加味して適切な語り口を選ぶ、即興性に特化した物語伝達能力。
おそらく落語家の英霊も持っている。

生存の闇:A+

防御に特化した、「フェロモン」の亜種スキル。
「自身の魅力」「場の魅力」「行為の魅力」を状況に応じて最適な形で組み合わせる事により、彼女は「世界で最も自分が死ぬ確率の低い領域」を構築し運用する。概念的なものではあるが、それは彼女の工房にも等しい安全拠点とはまた別の「闇」である。

対英雄：A

英雄を相手にした際、そのパラメータをダウンさせるスキル。
彼女のこのスキルは「対王」に限定されている。それ故にAランクを得ている。
彼女の場合、特に「王と名がつく存在に対する生存力」を示すものとなっており、王の機嫌、性格、能力、主義、体調などを把握し、あらゆる手練手管を用いることで、どれだけ気まぐれな王相手であっても、少なくとも殺されることはないように立ち回ることができる。

――彼女が、「消されようとしている英雄譚」に語り手として対することを決意したとき。
あるいは「人知れず世界を救った英雄」に譚をもって正当なる相対を果たしたとき。
これは彼女独自の特殊スキル、対英雄（譚）へと昇華される。

宝具

千夜一夜物語（アルフ・ライラ・ワ・ライラ）

ランク EX　**種別** 対王宝具　**レンジ** -　**最大捕捉** -人（レンジと捕捉は具現化させたものに依存）

アルフ・ライラ・ワ・ライラ。
これは『彼女の語る物語』という固有結界である。
世界が信じるほどの圧倒的な存在感・現実感で語ることにより、その「物語」を具現化させる。
千夜一夜物語内の登場人物や、道具や、精霊などを召喚する形となる。
「ハールーン・アッ＝ラシード」「シンドバッド」「空飛ぶ絨毯」「アラジン」「ジン（ランプの精霊）」「アリババと四十人の盗賊」「蛇の女王ヤムリカ」など。
本来の（歴史的に正当な）千夜一夜物語には存在せず、後世に創作・吸収されたとされるエピソードも、英霊としての彼女の生存には有用なので使用できる。重要なのは正しさではない。王が面白がるかどうかだ。
勿論、一度に多数・多種類のものを出せば出すほど魔力消費が激しくなる。
物語（宝具）の最後は当然、こう締めくくられる。

「―――という、お話だったのです」

由来から、この宝具は王属性特攻を持つ。
厳密にはそうでなくとも、類する存在であれば、彼女の中では「王」と見做されている場合がある。
「第六天魔王と仰るからには……王なのでしょう。言動が読めなくて恐ろしいですし……」

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴女／マスター、王、我が王（マスターに対して）　**三人称** 彼／彼女／あの方など

○ 性格

優しく、物静かで穏やかな語り口の女性。
頭脳明晰、冷静で優秀なクールタイプだが厳しい冷たさではない。
氷の冷たさではなく、月の光のような冷たさ。
『仕える王のすべてを観察し見抜いて理解する』（自分の生存のために）という特性のため、宰相的適性が高い。
本来は王への助言、王の肉体的精神的ストレス解消が最大の得意技だが、どうしても必要であれば聖杯戦争のマスターへの軍事的助言も行う。

主の力になりたいという気持ちはあるが、基本作戦は『主の命を守りつつ自分の命も守る』、つまり基本的には低危険度で最大の戦果が生まれる策を選んで立ち回ろうとする。

死の回避を常に第一と考えているため、自分を使い捨てようとするマスターとの相性は悪い。
その場合は簡単に裏切って自己の生存ルートを探す。

○ マスターへの態度

聖杯にかける願いは『自己の生存』。
とにかく死にたくないと思っている。

マスターのことは自分が仕える王として接する。
自分を死地に追いやろうとするマスターは悪い王、自分を大事にしてくれるのはよい王。
自分の生存、自分を大事にしてくれることに繋がるのならば、いくらでも主に助言するし物語も語るし身体も捧げる。

しかし召喚＝死が存在する舞台にまた上らされた、という事であるため、召喚された瞬間はちょっと気鬱。
基本的には聖杯戦争になど参加したくはないと考えている。

そんな彼女が、基本的に双方の合意によって成立するシステムの下で召喚される事は、ある意味不思議ではあるが……。
それは、彼女がまだ、魂の奥底で信じているという事なのだろう。
万分の一でも、億分の一でも。
戦いの先に――『そこでしか得られない、命を危険に晒す価値のある何か』が待っている可能性を。

○ 台詞例

「眠れませんか、我が王？　子守歌代わりのお話を語ることを許していただければ、お力になれると思うのですが……」
「戦いとは怖ろしいこと。避けられるなら避けるべきです……」
「求めたのは次の夜。そしてまた――次の夜。これは私の言の葉が紡いだ、終わりなき願いの物語……アルフ・ライラ・ワ・ライラ」

○ 史上の実像・人物像

シェヘラザードは八世紀ごろにアラビア語に訳された説話集『千夜一夜物語』の語り手で、サーサーン朝ペルシャの伝説上の王妃である。

シャフリヤール王は処女と結婚しては一晩で殺すということを繰り返していた。
大臣の娘であったシェヘラザードはその悪行を止めるために自ら王と結婚する。
シェヘラザードは王と一夜を共にしたあと、別れを告げるべく呼び寄せていた妹ドニアザードが話をせがんでくるよう計画していた。
王はシェヘラザードがドニアザードに語った話を気に入り、続きを求めるが、夜が明けてしまった。
シェヘラザードは「明日のお話はもっと心躍りましょう」と告げる。
このため王はシェヘラザードの物語の続きを聞くために彼女を生かし続け、そして———

……現在まで読まれている千近くの物語は、その大部分が後世の訳者たちの手によって付け加えられたものである。一説には、核となった最初期の説話集は二百数十話程度しかなく、結末も存在していなかったとされる。

○『FateGO』における人物像

シェヘラザードは『死から逃れる』ことにただひたすら注力した女性であった。

彼女は最初は「狂王を止めよう」という正義感から王の妻になることを望んだ。
そして物語の力で首尾よく最初の夜を越えた。
しかし———それが長く長く繰り返されたのだ。
王の心根はすぐには変わらない。少しでも気を抜けばいつ死んでもおかしくない日々。
致死の毒針を持った小猿が、二十四時間、常に肩に乗っているようなものだ。
気まぐれで自分は死ぬ。特に理由なく死ぬ。風が吹いても死ぬ。
死と隣り合わせの、口で語るしかない物語と、娼婦じみた自らの肉体しか頼るもののない、永遠と思えるほど繰り返される千と一の夜———
それは彼女の精神に変化をもたらすには充分だった。

いつしか彼女の目的は、全身全霊をかけての願いは、ただ『死から逃れること』となっていた。
それさえあればいい。それこそが目的。
自分という存在のすべてをそれに費やす。
そうしなければ死ぬのだから。そうしても死ぬかもしれないのだから。

サーヴァントとして現界してもそれは変わらない。
彼女はただ、生き残り続けようとする。どんなことをしてでも。
善も悪もない。彼女の有り様がただ『そう』だからである。

故に、現実と物語（虚構、幻想）の区別が失われて世界が滅びれば、おまえは永遠に死から逃れられる……
と彼女に悪意をもって囁く者がいれば。あるいは———。

○ ゲーム内における役どころ

伝承地底世界アガルタにおいては、自身の生存欲求を突かれて魔神柱フェニクスに召喚・同化される。

フェニクスに特異点（聖杯）を与えられた結果、その莫大な魔力を用いて『後天的に追加された千夜一夜物語も宝具として使用できる』という性質を拡大解釈。
世界中に存在する『幻の都市』の『物語』を強引に千夜一夜物語として組み込み、現実のもの（地下空想都市群）として結実させてしまった。
それを核に『アガルタという物語』をさらに育て、最終的には地球規模で無視のできない物語を現実に発生させ、神秘の秘匿の世界的陳腐化を呼び水に現世を崩壊させることがフェニクスとシェヘラザードの目的であった。

地下世界を構築した後、彼女が用意したのは、物語を進行させるために必要な「登場人物」。
彼女は自らが召喚したサーヴァントに加え、何人かのカルデアサーヴァントの霊基をフェニクスの協力のもと確保した。
適切な登場人物を配置する必要があったが、都合良く"座"に存在しているとは限らない。
「似た者」「要素を持つ者」を利用し配役を混ぜ込むことで代役にしようとしたものの、それには既に召喚されている霊基を利用する必要があったのだ。
また、配役を混ぜるにも、それぞれが強く人類史に刻まれた魂を持つ英霊を容易に歪ませる事はできなかった。
よって彼女はまず登場人物候補を、宝具である千夜一夜物語における"座"のような参照領域に確保しておき、そこから召喚術式の応用で複製したものに配役を混ぜ込む必要があった。
現実の中に生んだ物語に、その虚構の世界から生じた登場人物を語る――それはある意味、千夜一夜物語そのものと同じ、入れ子の構造。

そして彼女は語り始める。
報恩譚でも教訓譚でも宗教譚でも軍記物でも推理物でもない、
単純で、陳腐で、恐ろしく残酷なだけの、女の世界の物語を。
彼女が語る物語は――そうでなくてはならなかった。
彼女自身が、他でもないその物語を育て、現実を壊す楔とすることを選んだのだから。

その理由は。
その意味は。
天を貫く虹の螺旋の中に。

◯ 通常武器

物語

◯ 因縁キャラ

フェルグス

理由はよくわからないが、見かけるとスススと距離を取ってしまう。嫌いというわけではないらしい。

ニトクリス

何やかやあって仲良くなった。善き王だと思います。

子供系サーヴァント

お話をすると純粋に喜んでくれるので嬉しい。
特にナーサリー・ライムには、その「英雄である物語」という在り方に特別な想いがあるのか、慈しみの目をよく向けている。

アーラシュ

寝物語に聞いていたほどの、ペルシャの大英雄。
自分が語って出したわけではない物語の登場人物（本物）を実際に目にするのは新鮮な気分で、少しどきどきする。

暴君系サーヴァント

お許しください……死んでしまいます……。

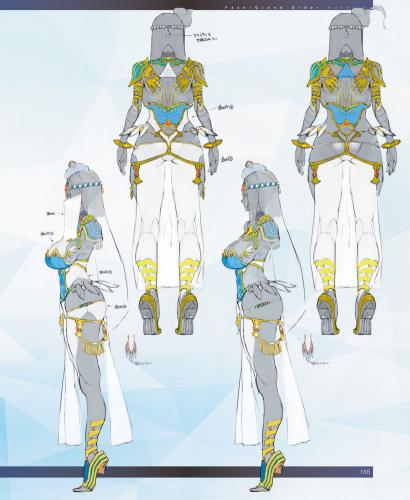
シバの女王

語り手の技術で一儲けしようと近付いてくる王。
これが噂に聞くワンオペ……死んでしまいます……。

第三段階
表情

第一段階
第二段階

パピルス
マガジンホルスター
指先だけグローブ
マガジンホルスター
ふたの下

ロック鳥
でかい
←頭目
40人の盗賊
ジャリス
←メイン
ヤムリカ女王
これぐらいデフォルメしても
いいかも
ジン
アラジン
尻はTバック

Comment from Illustrator

『千夜一夜物語』がコンセプトということで、資料と睨めっこしながら描きました。FGOの既存のキャラクターとかぶらないよう、離れすぎないようにと意識してます。肌色の具合は自分の好みでかなり濃い褐色にさせていただきました。顔の造形も含めて賛否両論あると思いますがタイプムーンさんにはいつも自由に描かせていただいております。ありがたいことです。最終形態の武器は６連装ポンポンランチャーっぽいのがお気に入りです。この作品に限らず１点モノは手癖で描くことが多いので構造的にかなり複雑怪奇になっています。3面図を描きながら自分でも頭をひねる有様でした。ゲーム用のデータを作った人は大変だったろうな…この場を借りて感謝申し上げます。ちょっとアクが強いシェヘラさんですが、長らくおそばに仕えさせていただき、スルメ的にご寵愛いただければ幸いです。（なまにくATK）

武則天

クラス アサシン **真名** 武則天 **異称** 不夜城のアサシン
性別 女性 **出典** 史実 **地域** 中国
属性 秩序・悪 **身長** 138cm **体重** 35kg

筋力 D **耐久** E **敏捷** A **魔力** B **幸運** A **宝具** B

設定作成:水瀬葉月/キャラクターデザイン:原田たけひと
CV:井澤詩織

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断:D

サーヴァントとしての気配を絶つ。隠密行動に適している。
……が、基本、女帝は御簾の後ろぐらいにしか隠れない。

保有スキル

拷問技術:A

卓越した拷問技術。拷問器具を使った攻撃にプラス補正。
彼女の使役する使い魔的存在「酷吏」も同等の技術を有する。
彼女、あるいは酷吏がこのスキルを罪人に行使した場合、その者は自らの罪を「必ず」認める。また正しき国家運営を脅かす秘密を持つ臣民に行使した場合、その秘密を「必ず」手に入れる事ができる。
……それらの情報の客観的な正しさは担保されていないかもしれないが、次に行われる拷問でそれはおそらく真実になるだろう。

皇帝特権:B

本来所有していないスキルを短期間獲得することができる。
該当するスキルは騎乗、剣術、芸術、軍略、と多岐に亘る。
確固たる意志を持って唐の後宮へと上った少女は、皇帝の目に留まるべく、自らを高めるためにあらゆる努力を行った。
勉学、体力作り、作法の洗練、芸事の上達……戦事の知識すら、飽きない睦言を続けるためには必要となる。「すべてを持っていて当然」である皇帝としての下地は、生まれではなく、そのときの純然たる努力によって獲得したものである。

女帝のカリスマ:A

唐の後宮から始まり、そして自らの国「周」を興すに至った女帝の、人心を掌握する能力。
国家運営が可能。
彼女は恐怖政治を敷いたが、人材登用能力には優れていたとされる。

宝具

告密羅織経（こくみつらしょくけい）

ランク B　種別 対人宝具　レンジ 1～3　最大捕捉 1人

こくみつらしょくけい。
告密羅織経とは、彼女の統治時代に書かれたと言われる、酷吏（拷問官）たちの指導書。
言わば罪人を作り上げるための、拷問と尋問のハウツー本であった。

この宝具は「彼女は自由に罪人を生み出せる」という国家的法則の体現に等しい。
すなわち、彼女がこの宝具を展開したとき、彼女は誰に対しても「拷問するもの」となり、相対するものは問答無用で「拷問されるもの」となる。

本来ならば多種多様の拷問方法で不届き者を罰する事ができるのだが、最近は、かつて政敵を害した酒壺と毒を拷問用にアレンジしたものをよく使っているようだ。

「拷問、拷問、また拷問、じゃ！　……にゅふっ☆」

人物

一人称 妾（わらわ）　二人称 そなた／貴様など　三人称 やつ／あやつ／○○（呼び捨て）

○ 性格
プライドの高い、傲岸不遜な女帝。
欲望に忠実で、愛するものは心の底から愛し、気に入らないものはとことん叩き潰す苛烈な性格。
とはいえ知性・教養は高く、正しいものは正しいと判断できる。
――そのうえで皇帝として自分の我を通すことはあるかもしれないが。
決して愚帝ではない。
密告と拷問を奨励しつつも、その実、一定の国家運営能力を持つ。

○ マスターへの態度
聖杯にかける願いは勿論、「自分の国をもう一度」。

マスターには「自分の国を作るにあたって有用な人物」として接する。
参謀的な。妾の隣で働かせてやってもよいぞ的な。
仕えるにあたっての能力を見定めている、という感じでもある。
宰相にしてやってもよいし、優秀な拷問官にしてやってもよいし、その……それ以外の、何というか、別のぱーとなーのような何かにしてやってもよい。
それはこれからのそなたの働き次第じゃな、と彼女はどこか嬉しそうに語る。

○ 台詞例

「妾の名は武則天。妾を使役しようとするなど……不遜すぎて逆に興味が湧いてきたぞ?」
「マスター、退屈じゃ、退屈じゃぞー。言うことを聞かぬサーヴァントの密告情報などはないのか? 妾がじきじきに仕置きしてやってもよいのだが」
「ふふ、何を見ておる。妾の妖艶さに我慢ならなくなったか?」
「のう、マスターよ。と、特別に……妾を褒めることを許してやらんでもないぞっ?」

○ 史上の実像・人物像

7世紀~8世紀の人物。中国史上唯一の女帝。

はじめは唐の二代皇帝太宗の後宮、妾の一人であった。
後宮に上がり「才人」という地位は与えられたものの、太宗の治世の間は宮中ではそれほどの存在感は示せなかった。
加えてその時代、「唐三代の後、女王の武が栄えるだろう」との不吉な予言が太宗の周囲でまことしやかに囁かれはじめ、その名を持つ彼女はいっそう疎んじられるようになった。つまりは自分が権力を握るために最も重要な相手に取り入ることができなくなったのである。

ではどうすればいいか?
そこで目を付けたのが、太宗の皇太子李治(のちの唐三代皇帝高宗)であった。

無論、皇帝の後宮にいた女と皇帝の息子が愛し合う事など、倫理的に赦される話ではない。
だが彼女はあらゆる手練手管を用い、制度と道義の隙間をつき、さらには高宗の皇后・王氏と寵姫・蕭氏の対立を利用する形で宮中に舞い戻った。困難を乗り越え、皇帝の寵愛を正式に受けられる立場を手に入れた武氏はその後、高宗との間に何人もの子を為したが——
そのうち一人の命の火は、小さな乳飲み子のうちに消えた。

……宮中に入った後の彼女に必要だったのは、邪魔者の排除である。
皇帝という最大権力に手を伸ばし、胸に抱き、そして最終的に奪える位置にいる女は、自分一人であるべきだった。
故に武氏は自らの子を殺した犯人として王皇后を追及し、蕭氏と共に失脚させ、自らが高宗の皇后の座についたと言われている。
その際、武氏は蕭氏の手足を切り取ったうえで酒壺に投げ込み処刑したとか。
この流れから、武氏が自ら子を殺して皇后に罪をなすりつけたのではないかと考える者もいたが——
真実は、定かではない。

なおこのとき簫氏に「お前は鼠となる。私は猫に生まれ変わってお前を噛み殺すだろう」と呪いの言葉を吐かれたため、彼女は以後、宮中で猫を飼う事を一切禁じたという。都を長安から洛陽に移したのも亡霊に怯えてのことだという説がある。

ともあれ御簾の奥から国政の実権を握った彼女は、その後も邪魔な親族・政敵を次々と殺害(暗殺)。
高宗の死後、国号を「周」と変え、ついに自ら帝位につき、「聖神皇帝」を名乗ることになる。
彼女は国を治めるにあたり、密告を奨励する恐怖政治を敷いた。
「酷吏」と呼ばれる役人たちによる残虐な拷問を、民草は心から恐れたという——。

○『FateGO』における人物像

彼女は生まれによって女帝になった人間ではない。
努力によってその位置にまで上り詰めた存在である。
彼女自身はそこに驚きなど微塵も感じていない。

───自分は、なるべくして女帝となった。

絶対になると決めたのだから、なって当然。
そのために努力し続けてきたのだから、なって当然。
後宮に入り、大人になり、権力を手に入れてからの血塗られた道程は……言わば、消化試合のようなものだ。

女帝になるために真に必要としたのは、ただ、最初の決意のみ。

虐げられていた子供時代に、天を見上げて誓った───
この国を必ず手に入れてやるという、無雑なる決意。
この国を正しく導いてやるという、崇高なる決意。
彼女は「その瞬間」こそが、「自らの生の全盛期」であると考えている。
肩書きではなく、在り方の話として───
いつから女帝なのかと問われれば、「その瞬間」が答えだからだ。
なぜ女帝になれたのかと問われれば、「その瞬間」が答えだからだ。
人生で最も輝いていたのがいつかと問われれば、「その瞬間」が答えだからだ。
故にこそ、彼女はこの年若い少女の姿で現界しているのである。

「ま、それに……歳を取った女より若い女のほうが良い、というのは自明の理であろう？　くっふっふー!」

○ 因縁キャラ

カーミラ、エリザベート・バートリー
ほう、それが西の拷問技術か。どうじゃ、妾のもとで働いてみんか？

玄奘三蔵
んむ？　あの坊主……どこかで見た事があるような、ないような……。

荊軻
（遠くに見かけてサッと廊下の角に隠れる）→（まさかあの女、妾も……とじーっと観察する）→（視線に気付いた荊軻が何気ない仕草で匕首の素振りを始めてみせる）→（ぴゃあああああ！　と悲鳴＆走り去る音）

フォウ／ジャガーマン／タマモキャット
ね、ねこを妾に近付けるでないぞぉぉぉぉおおおお!?

第三段階

表情
第一段階
第二段階

シュシュのようなもので留めてます
でこ
ヒラヒラの布を
まいているだけ
くつ

冠はエアインテーク
にさしこんでます
帽子
ヒモは省略
てぶくろ
かぶせる
インナーのギザ
2重構造のすきまから
生えているペチコート

まえ
うえ
髪留め
パーツ
木簡宝具
70cm
鎖
キバ
八重歯
つけリボン

Comment from Illustrator

エッチなドSのじゃロリ皇帝（要約）という注文でした、お色気ないボディでお色気だそうとがんばっています。切れ目とおでこはこれしか無いでしょうと言う感じでしたね。髪の毛のロールはよく見る肖像画の冠のイメージです。胸の服は紐ではなく細いチューブトップブラだったのですが…紐に見えますね…。背景にそれとなくいる豚みたいなのはゆるキャラ化した獖（中国の怪物）のとんちゃんです、クッションにちょうどいいです。（原田たけひと）

ペンテシレイア

クラス バーサーカー　**真名** ペンテシレイア　**異称** エルドラドのバーサーカー
性別 女性　**出典** ギリシャ神話、トロイア戦争　**地域** ギリシャ
属性 秩序・善　**身長** 158cm　**体重** 49kg

筋力 A+　**耐久** B+　**敏捷** C　**魔力** A　**幸運** D　**宝具** A

設定作成：水瀬葉月／キャラクターデザイン：真じろう
CV：嶋村 侑

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

狂化：EX

理性と引き換えに身体能力を強化するスキル。
彼女は通常時なら意思疎通は可能。ただしアキレウスと相対すると理性が吹っ飛ぶ。憎きギリシャ英雄たちに対してもやっぱりある程度は吹っ飛ぶ。美しいと言われるのもトラウマのため吹っ飛ぶ可能性がある。

神性：B

軍神アレスの娘としての神性を持つ。

保有スキル

カリスマ：B

軍団を指揮する天性の才能。
ヘクトールの死後、彼女は部族の女王として、屈強なアマゾネス十二人を率いてトロイア側に馳せ参じた。

黄金律（美）：A

どのように育とうとも、女神の如き完璧な美貌を有する存在へと成長する宿命を示す。トロイア戦争時の彼女はまさに女神と見紛うばかりの美を具えていたという。だからこそ、アキレウスはその兜を剥ぎ取り――

軍神咆哮：A+

身体に流れる軍神アレスの血を呼び起こす咆哮。
戦士として共に立つ味方は、軍神に率いられたが如く、その叫びに勇猛さを与えられる。トロイア戦争時、アマゾネスの鬨(とき)の声は敵を震え上がらせたという。

『ギリシャ神話系男性特攻』とは「アキレウスに似た匂いのする相手は奴本人かもしれないのでブッ殺すべきで特に気合いが入る」という事であり、すなわち「彼女がアキレウスっぽさを感じるかどうか」でその判定が為されている。
「あの男は誰だ。イスカンダル？　ふむ、ヘラクレスとアキレウスの子孫を自称している……アキレウスの熱烈なファン……？　それは……間違いなく……アキレウスだな！　アキレウスゥゥゥゥ！」
「兜輝くヘクトール。貴様と共闘できていれば、あるいはあの戦争は……それはそれとして、命を賭けてアキレウスと戦ったお前からはアキレウスの移り香を感じてしまうのでアキレウスゥゥゥゥ！」

宝具

我が瞋恚にて果てよ英雄(アウトレイジ・アマゾーン)

ランク B **種別** 対人宝具 **レンジ** 1～3 **最大捕捉** 1人

アウトレイジ・アマゾーン。
自身に眠るアキレウスへの復讐心と、強さを求める戦士としての精神、軍神アレスの血……それらすべてを瞬間的に励起させ、意識的に、理性を無くした獣、まさに狂戦士へと変貌する。
「アキレウスゥゥゥ!」と叫びつつ突進し、(たとえ相手がアキレウスでなくても。このときの彼女にとってはそうである)ありとあらゆる武器と肉体で攻撃し、最後にはまさに獣のように噛みついてトドメを刺す。
対アキレウス用究極殺害戦技。

余談ではあるが、18世紀のドイツの劇作家、ハインリヒ・フォン・クライストの戯曲「ペンテズィレーア」はペンテシレイアとアキレウスの伝説を元にしたものである。その中では、恋に落ちたアキレウスは自ら武器を手にせず、(わざと捕縛されるために)ペンテズィレーアとの一騎打ちに臨み、しかし復讐に狂った彼女に殺される。アマゾーンの部下が見たのは、猟犬と共にアキレウスの死体の四肢を食い千切っているペンテズィレーアの姿だったという。

我が艨波にて駆けよ精兵(トロイアン・リーインフォース)

ランク B **種別** 対軍宝具 **レンジ** 咆哮が届く限り **最大捕捉** -

トロイアン・リーインフォース。
かつてトロイアを救うために率いてきた部下のアマゾネス軍団、すなわちクロニエー、ポレムーサ、デーリノエー、エウアンドレー、アンタンドレー、ブレムーサ、ヒッポトエー、ハルモトエー、アルキビエー、アンティブロテー、デーリマケイア、テルモードーサの十二騎を召喚する。彼女らはそれぞれが高貴な血筋の戦士でありながら、女王に心からの忠誠を誓う一騎当千のエリートアマゾネスである。彼女らはペンテシレイアの『軍神咆哮』との親和性が飛び抜けて高く、他のアマゾネスと比べて数倍の効果を得る事ができる。また、中継器としての役割も果たす。
この宝具は『トロイア戦争に参戦した彼女』に紐付けられているものであり、『その瞬間の自分の姿』を忌避しているバーサーカーのペンテシレイアは基本的には使用できない。他クラスで顕現した彼女ならば保有している可能性がある。
もしバーサーカークラスで現界した彼女がこの宝具を使った場合、その瞬間、逆説論理により彼女は『女神じみた美貌を持つ、完成されたペンテシレイア』の姿に変じるが――同時に、致命的な自己矛盾を犯した彼女の霊核には避けられぬ崩壊の運命が刻まれるだろう。(『FateGO』では基本的に使用されない)

人物

一人称 私　**二人称** 貴様　**三人称** 奴／○○（呼び捨て）

○ 性格

アキレウスに対する復讐心、怒りに呑み込まれていない状態ならば、ストイックでクールな女戦士である。
敵には苛烈で酷薄。
味方であっても女扱いされると激昂する。特に『美しい』『綺麗』といった言葉にはトラウマがあるため禁句。
アイデンティティを戦士としての強さにおいている戦闘狂。
女王なので基本的には不遜。

○ マスターへの態度

聖杯にかける願いは勿論、アキレウスとの再戦。
かつての屈辱を晴らし、今度こそ真の戦士としての一騎打ちを果たしたいと思っている。

マスターのことは自分を戦場へと導き、試練を用意してくれる存在として接する。さあ早く次の戦場に連れていけ、という感じ。

○ 台詞例

「アマゾネスの女王、ペンテシレイア。召喚に応じて参上した。……まず聞くが、アキレウスがいるなら出せ。隠し立てすると殺す」
「ヘラクレス、テセウス、そしてアキレウス……ふん、英雄、英雄か。奴らのせいで我らアマゾネスの国と姉上たちは滅茶苦茶になったのだぞ。……強いのは認めるがな」
「私を女として見るな。そういうのはもう……懲りたのだ」

○ 史上の実像・人物像

ペンテシレイアはギリシャ神話におけるアマゾーン（アマゾネス）の女王である。
アレスの娘で、ヘラクレスに帯を奪われたヒッポリュテをはじめ、何人かの姉妹がいるとされる。

ヘクトールの死後、ペンテシレイア率いるアマゾネスの軍勢はトロイア側に加勢し、アカイア軍と戦った。
そして女王ペンテシレイアは敵方の勇者アキレウスと一騎打ちを行う事となる———。

○『FateGO』における人物像

彼女はアキレウスへの怒りに満ちている。
自ら望んで狂化を獲得してしまうほどの怒りである。

彼女は戦士としてアキレウスと一騎打ちを行った。そして勝負が決したあと、アキレウスが彼女の兜を剥ぎ取り発した言葉を聞き——
愕然としたのだ。
馬鹿な、と憤ったのだ。

自分は戦士として戦ったのだ。「女」を見せていたのではない。
もし真の戦士との命を賭けたやりとりを、真の死闘を終えたのならば。
勇者は敵を見て安堵するはずだ。
「倒せた」「自分は死ななくてよかった」「もう起き上がってくるな」と。
だが——
なのにこいつは、アキレウスは——
美しい、と呟いただと？
それはアマゾネスの女王、そして戦士である自分に対する最大級の侮辱である。
真の意味では、アキレウスは自分のことを戦士としてすら見ていなかったということになるから。

怒って怒って怒りすぎて、怒りを通り越して。
もはや、笑うしかなかった。
せめてもの、嫌がらせのような呪いを発するしかなかった。

“なら、貴様に呪いをくれてやろう。その槍がいつか、お前が愛しく思った誰かを穿つように———”

その呪いが成就したのかどうか。
彼の物語において、それがどのような意味を持ったのか。
そこにはさして興味はない。

―――その呪いは、楔だ。

槍を見るたびに思い出すがいい、アキレウスよ。
自らが殺したアマゾネスの女王のことを。
自らが行った辱めのことを。

この女王の存在を、その最期を―――他の十把一絡げの敗北者たちの結末と同じように、戦場の記憶の片隅に投げ捨てる事だけは。
決して、決して、赦さない。

◇

彼女は誓う。
あの敗北は間違いなく、自分という存在の根幹に刻まれた屈辱である。
だからもう一度奴と全力で戦い、絶対に殺さねばならない。

自分が「美しい女」であることがその妨げになるというのであれば、それを見せないようにしなくてはならない。

故にカルデアに召喚されたペンテシレイアは、まだ「美」が完成しきっていない少女の姿で現界した。
それでも、戦士としての力はある。
真の戦士として、狂気に陥るほどにただ強さと勝利だけを求める、真のアマゾネスの女王として――彼女は戦う。
その道の先に、憎きアキレウスとの再戦が待っていると信じて。

○ 因縁キャラ

■■■■■
(文字を見ただけで暴れ出すため表記不能)
テセウス
妹を強引に連れ去って嫁にした(しかも結局捨てた)男。殺す。
ヘラクレス
姉から帯を奪おうとした挙げ句に殺した男。殺す。
ヒッポリュテ
敬愛する姉。
ヘクトール
出遅れた申し訳なさはあるが、それはそれとしてもう少し粘れ。
ところで奴に死体を引きずり回されたと聞く。奴の悪評はもっと積極的に広めていくべきでは?
アルテミス
今のこの様は……母上には教えられぬな……。
アスクレピオス
我が甥ヒッポリュトスを蘇らせてくれた事には感謝しよう。
だが貴様の信条、いささか極端すぎないか……?
ネット通販の利用者たち
不在票……再配達? 何の話だ?

第一段階
表情

鎖は円形
篭手の爪や
肘・ひざ・脛の棘に
ひっかけて操る
剣と同時に
使用可
Lv1
敵をサンドイッチミンチ
Lv2
サンドイッチ爆発ミンチ
敵の肉片がとびちる
再臨1回目以降
赤熱
合体させると
爆発する
※原理は謎
略

第二段階

使うかわからないけど剣のギミック

①

鞘の上側面は開いている

腰マント金具に固定する帯

留め金

②

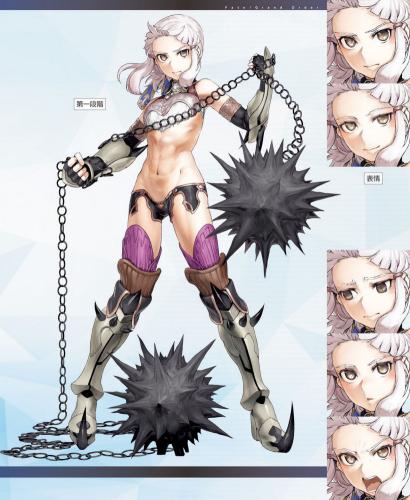
抜刀

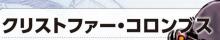
①

束を押し下げ

②

抜刀

第三段階

Comment from Illustrator

武内さんにお会いした際に、14歳ぐらいの女性サーヴァントを描かせてくださいと伝えたところ、大変ありがたいことに要望通りの依頼を頂きました。筋肉質という指定は全く予想外でしたけど、これも業というやつでしょうか。うちのアマゾンズ(誤植) CEOは最強です。(真じろう)

クリストファー・コロンブス

クラス ライダー **真名** クリストファー・コロンブス **異称** レジスタンスのライダー
性別 男性 **出典** 史実 **地域** スペイン
属性 中立・悪 **身長** 180cm **体重** 84kg

筋力 C **耐久** B **敏捷** D **魔力** E **幸運** EX **宝具** A

設定作成:水瀬葉月/キャラクターデザイン:元村人
CV:大塚芳忠

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力:D

詠唱が一工程の魔術を無効にできる。
魔力避けのアミュレット程度の対魔力。

騎乗:B

大抵の乗り物なら乗りこなせるが、幻想種は乗りこなせない。

保有スキル

嵐の航海者:B

船を駆り、船員・船団といった集団を統率するスキル。
「軍略」、「カリスマ」を兼ね備える。
ただし彼の指揮力を以てしても、第一回航海時にはその前例のなさ・過酷さが故に、船員たちが反乱寸前の状態になったとされる。

不屈の意志:C

あらゆる苦痛、絶望、状況にも絶対に屈しないという極めて強固な意志。
彼の場合、その対象は「自分の夢の実現を阻むあらゆる困難」と定義される。
問題に対する瞬発的な抵抗力というよりは、「決して諦めない」という継続力に通じる在り方。
そう———諦めない限り、夢は必ず叶うのだ。

コンキスタドール:EX

スペイン語で「征服者」を意味する。
大航海時代、航海の果てに未開地を征服した者のスキル。未開の地への侵攻、支配、略奪、奴隷化などの手際を示す。
厳密には、航海の結果「アメリカ大陸」を征服した者こそをコンキスタドールと呼ぶ向きもあるが、その源流———「スペインからの征服者」という概念を最初に発生させた者として、コロンブスはこのスキルをEXランクで有する。

宝具

新天地探索航(サンタマリア・ドロップアンカー)

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 1～30　**最大捕捉** 200人

サンタマリア・ドロップアンカー
最も有名な最初の航海が結実したもの。
彼の乗っていた旗船サンタマリア号が出現、接岸（陸地のど真ん中であっても）し、そして――彼の指示に従い、為すべき事を為す。
これは「サンタマリア号よ、錨を下ろせ」という船長としての略奪開始命令である。
彼は敬虔なキリスト教徒であったとされているため、おそらくは偶然であろうが……
「サンタマリア・ドロップアンカー」は「聖母マリアよ、クソをたれろ」というスラングだとも解釈できるという。

人物

一人称 俺　**二人称** お前さん／お前／○○（呼び捨て）　**三人称** 奴／あいつ／○○（呼び捨て）

○ 性格
金が大好きなチョイ悪（極悪）オヤジ。
それらを手に入れるためならいくらでも頑張れるし、いい人のふりもできる。
探検家気性であり、クズなトレジャーハンターといった雰囲気。
すべてにおいて自分の欲を優先させる。
「奴隷制度は悪いことだ」などと言われても、知識としては理解できる（まあみんなそう言うよなあ）が、実感としてはあまり理解できない（でも金になったし便利だったぜ?）。
自分の欲望（夢）がその先にある限り、けっして諦めることをしない。

○ マスターへの態度
聖杯にかける願いは勿論「金と名声」。

マスターには金稼ぎの相棒として接する。
金を稼がせて気持ちよくしてくれるマスターはいいマスター、倫理や正義にうるさいマスターは悪いマスター。
カルデアに召喚された場合、人類史が焼却されては金どころではないと仕方なく協力する。
損得勘定で動くため、逆らっても益がないことを理解しているのだ。
しかし隙あらば自分の欲望は果たそうとする。

○ 台詞例
「食い物、黄金、男に女ァ!」
「このガラス玉と交換しよう!」
「人のどれ……オホン、仲間に手ェ出してんじゃねぇ」
「世界を救うって夢だろうが、金が欲しいって夢だろうが変わんねぇ。俺がお前さんに教えてやれるのは――『諦め』はすべての夢の敵だって事だけさ」

○ **史上の実像・人物像**

大航海時代、キリスト教圏の白人として初めてアメリカ海域に到達した人物。
肩書きは多岐に亘る。
探検家であり、冒険家であり、航海者であり、あるいは———。

その知名度に反し、彼の出自も含めた前半生は謎に包まれている。

彼が西回り航海の着想・確信を得たのは1480年頃とされる。
しかしそのための費用集め・パトロン探しが難航し、実際に出発するまでにには長き時を必要とした。
1492年、ついにコロンブスは旗船サンタマリア号・ニーニャ号・ピンタ号の三隻で大西洋を横断。不安がる船員たちに反乱を起こされる寸前でアメリカ海域へ到達し、サンサルバドル島を発見した。

目的地へ到達したコロンブスが最初に行ったのは……
そこにいた原住民から価値あるものを略奪し、彼らを奴隷として連行することだった。
新天地を発見したコロンブスを止めるものはもういない。
すぐに第二の航海も行われ、次々と新たな島が発見されていった。
勿論、コロンブス率いるスペイン人たちによる、原住民に対する殺戮・陵辱・略奪も、留まるところなく……。

コロンブスは人生で四度の大西洋横断を行ったが、晩年は支援者にも冷遇され、様々な絶望に見舞われる事になる。
1506年5月20日、スペインにて病没。

○ **『FateGO』における人物像**

純然たる我欲に満ちた人物。

西回り航路の正当性を確信した後、実際に大西洋横断に向けて出航するまで、彼は10年以上を金策・パトロン探しに費やしたことになる。
逆に言えば、彼はその自分の欲のためだけに、人生の貴重な10年を捧げ続けたのだ。
「俺は儲けたい！　お前たちも儲けさせてやる！　どうして金を出さねぇんだ！」
と、10年以上も領主や国王に叫び続けた———
彼はそれほどまでに強い欲と、自分の計画……すなわち『夢』への確信を持っていたのだ。

もちろん口八丁手八丁、その欲を果たすためなら嘘や誤魔化しも厭わない。
最終的に自分が最大利益を得るためなら、途中ではその欲を隠すこともするだろう。

「進み続けていれば、夢は必ず叶うんだ！　だから諦めるな！」

◇

コロンブスは、何をもって人類史に英霊として刻まれたのか？

彼は強かったか？　否である。
彼は優秀であったか？　否である。
彼は他の誰にも不可能な偉業を為したか？　否である。

彼は――――ただ、誰よりも、諦めなかっただけだ。

単なる『諦めの悪さ』のみで歴史に名を残した希有な人間。
それがクリストファー・コロンブスという男なのかもしれない。

その英霊らしさの根幹、彼の持つ『信念を貫く力』の素晴らしさは、きっと誰もが認めるところであるが――――
……問題は、そこに善悪という枠組みがまったく関与しない事である。

○ **因縁キャラ**

海賊系サーヴァント
俺は厳密には海賊なんかじゃねぇんだが。
楽しい宝島に連れてってくれるってんなら付き合うぜえ？
レオナルド・ダ・ヴィンチ
……聞いてた話とずいぶん違ェな……。
モリアーティ
悪巧みはよくねぇなあ。
……で、それってどれくらい儲かんだ？
シバの女王
なんか美味い商売の話はあるかい？
いっちょ俺にも噛ませてくれや。

第一段階

表情

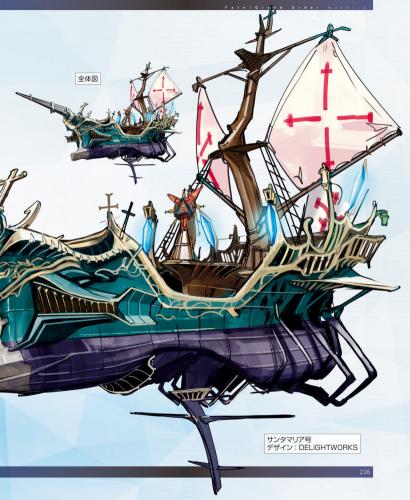
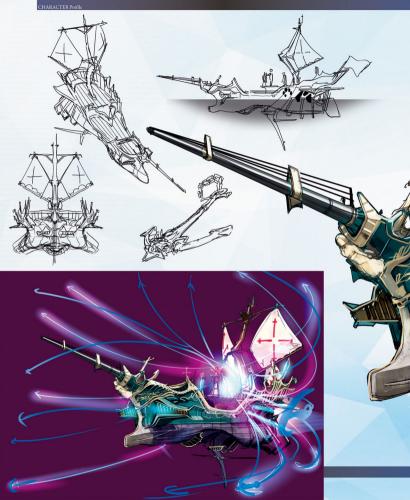
第二段階

第三段階

横
表
裏
三角シールドの
一片が伸び、
操舵部に接続
オプションとしてマスト帆を
纏う事も

Comment from Illustrator

今回FGOの中でも特異なサーヴァントを担当させて頂きました。誰も成し遂げられなかった新大陸を目指すという壮大な「夢・希望・浪漫」を元に自分の持てる趣味やイメージをありったけ盛り込みました。色々と考えましたがお陰様で予想以上の、渋くも、強烈な、諦めない、夢は必ず叶うコロンブス像に仕上がったのではないかと思います。（大量に作った表情差分も全て採用頂き、まさかという感じです）また制作に関して助力頂いた方々にこの場を借りて深く感謝致します。ありがとうございました。（元村人）

サンタマリア号
デザイン：DELiGHTWORKS

シャーロック・ホームズ

クラス ルーラー　**真名** シャーロック・ホームズ
性別 男性　**出典** シャーロック・ホームズシリーズなど　**地域** イギリス／全世界
属性 中立・善　**身長** 183cm　**体重** 65kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** B+　**魔力** B　**幸運** A++　**宝具** B

設定作成：桜井 光／キャラクターデザイン：山中虎鉄
CV：水島大宙

主な登場作品：Fate/Grand Order

Sherlock Holmes

クラススキル

陣地作成：EX

通常のキャスターのような魔術工房としての陣地を作成することはないが、イエズス会士マテオ・リッチが如き記憶の大図書館を頭脳の裡に常時展開させることで、あらゆる知識系の判定にボーナスを得る。

保有スキル

天賦の見識：A++

物事の本質を捉える能力。鋭い観察眼はあらゆる情報を見逃すことがない。
原理はまったく異なるものだが千里眼による未来予知にも等しい先読みを行う。
サーヴァントに対して用いた場合、幸運判定に成功すれば、魔術や宝具等によって厳重に隠蔽された真実をも見抜く。

仮説推論：A+

アブダクション。論理推論、広義での帰納法の一種。
論理学に於ける推論そのものだが、時に消去法と共に用いられるホームズのそれは特殊能力の域。
なお、ホームズは演繹法を用いることもある。本スキルは彼の推理法のひとつにすぎない。

バリツ：B++

極めて実戦向きの東洋武術を修得している。
シャーロック・ホームズはこのスキルとボクシングを組み合わせた打撃術を用いる他、
カウンターや投げ技も得意とする。
条件が揃えば宝具の真名解放級の絶技としても用いられるが……。

宝具

初歩的なことだ、友よ（エレメンタリー・マイ・ディア）

ランク B　種別 対人宝具／対界宝具　レンジ 0／-　最大捕捉 1人／-

エレメンタリー・マイ・ディア。
英霊、サーヴァントとして現界したシャーロック・ホームズが有することになった宝具。
自らの起源である『解明』を宝具として昇華させたモノ。
立ち向かう謎が真に解明不可能な存在であったとしても、必ず、真実に辿り着くための手掛かりや道筋が「発生」する。
たとえば鍵が失われた宝箱があったとしても、鍵は「失われていない」ことになる。鍵は世界のどこかで必ず見つけ出せるようになる。
（ただし、流石に手の中に突然発生したりはしない。何処かに在るそれを、ホームズないし協力者が力を尽くして発見せねばならない）

本来は常時発動型の宝具だが、『FateGO』では真名解放を行う。
真名解放時には正体不明の「球体」が出現し、まばゆい光を周囲一帯に放出。敵陣を弱体化させ、自陣を強化する。倒せない筈の相手でも、倒すための道筋やその真実をホームズは必ず見つけ出す。
この「球体」が何であるのかをホームズは口にしない。
彼の起源を具象化させたものか、かつての親友との記憶が凝固したものか。もしくは「実際にシャーロック・ホームズが何をしているか？」を隠蔽するための目眩ましに過ぎないのか――

なお、この宝具名はホームズにまつわる有名な言葉の一つだが、実際にホームズのものとして初出したのはドイルの小説ではなくウィリアム・ジレット主演・脚本・演出の舞台劇である。ドイルはジレットの演じるホームズを「自分の小説以上だ」と賞賛したという。
ちなみに、ドイルの短編『背中の曲がった男』の中ではワトソンに対して
「初歩さ（“Elementary.”）」
とホームズが発言しており、ここからジレットは着想を得たとされる。

空家の冒険（エンプティー・ハウス）

ランク B　種別 対人宝具　レンジ 0／-　最大捕捉 1人

エンプティー・ハウス。
変装宝具。
変装した本人の能力をも模倣するが、完全な模倣にはならない。
サーヴァントで言うならば能力値を自分より上のパラメーターにはできず、スキルや宝具についてはコピーできない。
（新宿幻霊事件の際には、カブラギから購入した複数の礼装を同時使用することで巌窟王の戦闘スタイルを真似ていた。あくまで外見を似せたものであり、威力や性質については新宿で流通する魔術礼装の域を出ない。それでもホームズは必死に礼装を使い潰しながら、ランクダウンしたエーテル体をかろうじて維持し、正体を隠していたのであった）

人物

一人称 私　**二人称** 君（キミ）／あなた／ミスター・○○／ミス／ミセス／ミズ・○○
三人称 彼／彼女／ミスター・○○／ミス／ミセス／ミズ・○○

○ 性格

思索的かつ行動的。
大胆かつ緻密。そして冷静沈着な男。
如何なる謎も、犯罪も、陰謀も、ホームズの目から逃れることは出来ない。恐るべき殺人者であろうと、いにしえの呪いであろうと、闇夜の怪物であろうと、超国家規模の秘密結社であろうと、彼はすべてを明らかにして———必要とあらば打ち倒す。真実という鋭き剣によって。
その在り方は最早、人の域を超えて、“賢き者”“明かす者”の具現でさえある。

○ マスターへの態度

聖杯を彼は求めない。

○ 台詞例

「自己紹介が必要かな？　私は、探偵だ。英雄を望んでいたなら残念と言う他ないが、探偵や推理家を所望なら、キミは良いカードを引き当てた」
「君は観察をしているかい。ただ、目で見ているだけではいけないよ」
「ふむ。興味深い」
「新しい事件のようだ。さて、楽しませてくれるかな」
「———バリツ!」

○ 人物像

世界最高にして唯一の顧問探偵。
探偵という概念の結晶、“明かす者”の代表。
19～20世紀にサー・アーサー・コナン・ドイルが著した物語の主人公であり、あらゆる謎を解き明かす探偵であり、後年における数多の推理小説に登場する「探偵」たちの祖のひとり———と、される。

英霊シャーロック・ホームズは、彼のモデルとして伝えられるジョセフ・ベル博士やドイル自身、そして世界最古の探偵ヴィドックの似姿———等ではなく、一連の小説作品における主人公（としか思えない言動の人物）として現界する。
果たして『シャーロック・ホームズの冒険』をはじめとする一連の物語は、サー・ドイルが生み出した完全な創作なのか、あるいは実在したホームズの伝記物語としてジョン・H・ワトソン医師が記したものなのか、はたまたその折衷か？
少なくともホームズ自身は理解している筈だが、自分から口にすることはなく、話題が及べば軽やかにはぐらかす。

時計塔の記録によれば、過去のロンドンにホームズなる名探偵が存在していたのは間違いのない事実ではある。
シゲルソンの偽名を用いてチベット奥地に赴いたという記録も存在する。神秘の残る秘境にて、とあるオカルティストの最期を看取った、とも。

仮に彼が物語から発生したとすれば、ドイルの小説だけでなくパスティーシュまでをも含んでいる可能性がある……と、某カルデア職員は語ったが、記録的事実とは食い違う仮説と言えるだろう。

或いは、過去に実在した「名探偵」が創作の影響を受けて完成されたモノこそが英霊シャーロック・ホームズなのだ、という考え方も可能ではあるが――――?

○ 通常武器

バリツによる格闘攻撃。
また、特殊な魔術礼装らしき装身具……を改造したモノ等でビームを出す。ホームズはこれを「大空白時代にチベットの奥地で見出した礼装の数々」と宣っているが、真偽は不明である。

○ 因縁キャラ

レオナルド・ダ・ヴィンチ
カルデアでの同僚。
天才同士。気を許した会話が行える、数少ない相手である模様。

エレナ・ブラヴァツキー
生前の知己。
彼女が最期に見せた表情を、告げた言葉を、ホームズは今も明瞭に記憶している。

ジキル
生前の知己。
モリアーティの「悪」こそがハイド誕生の契機となったことに、何らかの責任を感じている模様。

ジャック・ザ・リッパー
生前には「時計塔の領分」として手を出さなかった連続猟奇殺人事件の犯人。
彼女を目にするたびに、感慨深い表情を浮かべるホームズである。

チャールズ・バベッジ
人理焼却事件における依頼人(カルデアのバベッジはある意味「別人」ではあるが)。
カルデアでもよく挨拶を交わしている。

シェイクスピア、モーツァルト
実は隠れファン。

エルメロイⅡ世(孔明)
話が合う。カルデアのロビーでよく話し込んでいる。

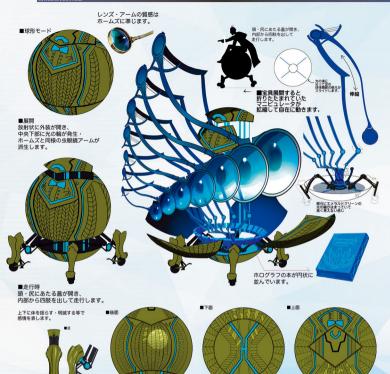
ジェームズ・モリアーティ
――――最大の敵にして、最高の好敵手。

第三段階
表情

第二段階
第一段階

■パイプ
■ステッキ
皮革と金属で出来ています
■正面
■後面
紐で締め上げ、太腿にも
革ベルトを通しています

普段は取り回しが効く様に
折り畳まれています
バリツの
じゃまに
ならない
■靴

■走行時
■正面

Comment from Illustrator

探偵ホームズと聞いて連想するシルエットは崩さず、良く見ると細部が奇妙というコンセプトで設計しました。レンズは探偵引退後に養蜂をしたというエピソードに因んで蜂と同じ6本です。挿し色が奇しくも宿命のライバルM教授（RAITA先生）と似て非なる碧であり、教授の実装時に私が世界で一番驚嘆し腰を抜かしたと思います。（山中虎鉄）

ポール・バニヤン

クラス バーサーカー　真名 ポール・バニヤン
性別 女性　出典 愉快なトール・テイル　地域 アメリカ・カナダ
属性 中立・中庸　身長 不確定　体重 不確定

筋力 C　耐久 A　敏捷 C　魔力 E　幸運 E　宝具 C

設定作成：リヨ／キャラクターデザイン：リヨ
CV：小見川千明

主な登場作品：もっとマンガで分かる!Fate/Grand Order

Paul Bunyan

クラススキル

狂化：D

全パラメーターを1ランクアップさせるが、理性の大半を奪われる。
バニヤンの場合、理性より自己の存在基盤が狂っており、伝承において自身が男性として語られたのか女性として語られたのか思い出せなくなっている。

霊基拡張：D

『変化』と似て非なるスキル。
自身の霊基をフォルムはそのままで増大・強化するスキル。スケールアップだけではなくスケールダウンも含まれる。
バニヤンのサイズは環境によって変化する。
天井のある室内などでは、身をかがめて天井に頭が当たる程度に収まるが、移動しているときなど環境が変わる場合でも、いつのまにか場に応じたサイズに変わっている。じっと見ていたとしても、まるでだまし絵のように、気がついたら様子が変わっている事も。
出典がそういうものである為か、サイズ変化の様子を観測するのは不可能のようだ。
余談ではあるが、民俗学界から自分がフェイクロア扱いされている事を知っていてたいへん気にしている。
このスキルのランクの低さも、英霊にふさわしくないと自分に自信が持てない原因の一つと思われる。
うっかり触れるとすごく悲しそうな顔で困ったように微笑みます。
やめてあげてください。
あと、なぜ女性として召喚されたのか現状まったく分かりません。

保有スキル

愉快な仲間たち：A

バニヤンのもとに規格外の猛者たちが集った逸話に由来する。
バニヤンの仲間や育てた作物が巨大なのは偶然ではなく、バニヤンのスキルの影響にあるようです。

豆スープの湖：A

バニヤンたちのキャンプが湖まるごとを豆スープにして1シーズンの食を賄った逸話に由来する。
バニヤンは数万の部隊を養う度量と才能があります。
バニヤンと一緒にいれば食いっぱぐれることはないでしょう。

ポップコーンの吹雪：B

バニヤンの食べたポップコーンの殻が天から降り注ぐのを吹雪と勘違いした動物たちが凍死した逸話に由来する。
ほんとに雪が降ったわけでもないのに凍え死ぬというのはバニヤンのスキルによる無意識の精神攻撃か、あるいは現実を歪める能力なのかもしれません。

宝具

驚くべき偉業（マーベラス・エクスプロイツ）

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 2～30　**最大捕捉** 30人

マーベラス・エクスプロイツ。
アメリカ合衆国そのものを概念宝具とし、その建国史をエネルギー化して敵に叩きつけ、そこにあるすべてを薙ぎ払う……と本人は言っているが、実際は巨大な足で敵を踏みつけているだけのようにしか見えない。

全宝具の中でも驚きのスピード。

人物

一人称 私（わたし）　**二人称** あなた／きみ／お前
三人称 マスター／○○さん・○○くん・○○ちゃん／あの人／お兄さん・おじさん・おじいさん（お姉さん・おばさん・おばあさん）

○ 性格

明朗ですが活発ではなく、大人しく、自己主張を抑える傾向。
シャイで人見知りな一面もあり。しかし打ち解けてしまえばかなりフレンドリーに接することができる。
子供らしく素直で純真な心の持ち主だが、無垢というわけではなく、裏表があったり、したたかな一面もあるようだ。
（人並みに嘘をついたり人をからかったり意地悪を言ったりはできる）

人間が好きで、他者とのコミュニケーションをいつも求めているものの、引っ込み思案になってなかなか自分から話しかけられない。
盛り上がってる会話などに自分から入っていったりはできないたち。
引っ込み思案になるのは他者への不安と自分への自信のなさが原因。
ポール・バニヤンという自らのキャラクタースペック・その有能さには大きな自信を持っている反面、そもそも英霊として不適格なのではないかという不安を感じているからだろう。

親からもらった巨大な体のことは嫌いではないが、巨体のせいで他者に迷惑をかけたり余計者扱いされることを恐れている。（スペース的にもコスト的にも周囲の負担になってしまうことを気にしている）

なので、何事においても自分が関わると邪魔になってしまうのでは、と考えてしまいがち。
他者に受け入れてもらうためには自身の有用性を証明することが大事だと考えており、労働などの役目を与えられるとたいへんよろこぶ。
（バニヤンは自身を重機や大型車両にたとえることがあるが、それは自分が便利なモノであることを表現したいから）

そんな繊細な一方で、この世では有用性がなにより大事だと考えており、実際的に役に立たないものや邪魔なものは排除して良いという短絡的な考え方をしている。
（地球上の木を全部伐採したら人が住む場所が増えて木材も増えてみんなハッピー、みたいな）
それはまだ彼女が幼く人生経験が足りてないためで、世の中の複雑さを学習していけばまた考えを改めるかもしれない。
（狂化スキルの影響もあるので改まらないかもしれない）

人の幸せのため未開の地を開拓するバニヤン。
自然破壊にまったく躊躇はなく、また、破壊に喜びを感じてもいない。
バニヤンは仕事として淡々と実行し、むしろ創造に喜びを感じている。
手先は非常に器用で、頭も良いので色々なものを作り出すことができる。
伐採や狩猟の結果生み出される木材や動物の肉・毛皮などの素材は無駄にするのはもったいないのですべて有効利用するべき、と得意げに語る。
バトルで敵が落とす素材もめざとく回収していきます。

いつも連れている青い牛ベイブは謎の存在で、宝具のひとつなのかもしれない。

バニヤンはベイブのことは好きだが、現時点では相棒というよりペット、あるいは有能な家畜と考えているようだ。
（全盛期の大人の姿だったならもっと友情を感じていたのかもしれません…）
動物に対しても有用性を良し悪しの基準にしているようで、接し方はけっこう淡白。狩猟行為にもためらいはありません。
かわいい小動物を見てもメロメロになったりは滅多にしません。

対等な立場の者にはタメ口ですが、目上の人、威厳のある人に対しては恐縮して丁寧語を使う。
マスターのことは家族のように感じているのでタメ口です。
普段は穏やかな口調ですが、怒っているときなどには乱暴な言葉を使うことも。
ケベコワの木こりの伝承を起源とする説があるためか、ときどきフランス語を使用する（簡単な単語だけ）。
ベイブのこともフランス風にベベと呼んでいる。

魔力の燃費が悪く、それを補うためにマスターは大量の魔力を用意しないといけない。
常に空腹になりがち、という恐れからか、バニヤンは非常によく食料を食べます。
（無論、ほんのわずかしか魔力の足しになりません）
発熱がものすごいのと寒地出身のため暑がり。
幼いため薄着になることへの羞恥心はあまりないようです。

○ マスターへの態度

人の役に立ちたいと常日頃から考えています。

マスターのことはたいへん慕っています。親戚のかっこいいお兄さんお姉さんのように親しみと憧れを感じています。気が置けない間柄と認識してはいますが、遠慮して自由に意見できないこともあります。
基本的に従順で、命令は責任を持って実行します。不本意な命令も我慢して実行します。自分の意思で勝手な行動をとるようなことは滅多にありません（食欲などの欲望に屈して勝手なことをしてしまうことは稀にあります）。

○ 台詞例

「アンシャンテ……私、ポール・バニヤン。バーサーカー、です。よろしくね」
「私、すごく便利だと思うよ。期待して良いよ。遠慮しないで何でも言って」
「あ、私がやっておくから、まかせて」
「邪魔だったら言ってね？」
「私なんかがここにいて大丈夫なのかな……」
「なんかここ暑くない……？」
「へー……すごいね（無関心）」
「セ・ラ・ヴィ……（諦めの境地）」
「あ！……お腹すいた」
「うどん……？　うどんがどうしたの？　私がうどんから造られた……？　なに言ってるの？　大丈夫？」
「そんなに難しくないよ、作業台とレシピがあったら誰にでも作れるよ」
「そこにいたら開拓できないでしょ…邪魔」
「お前ら全部すり潰して畑の肥やしにしてやる（激おこ）」
「ふへへ……またぺちゃんこにしちゃった」

○ **実際の伝承・人物像**

アメリカ開拓時代にポール・バニヤンは生まれました。
生まれた時点で体重が36kgくらいあったそうです。
見る見るうちに成長し、牛小屋からはみ出すほどの大きさになりました。船の帆で服を作り、海に浮かべた船をゆりかごにし、軍艦の大砲を目覚ましにしていたそうです。

成長し学校に通います（もちろん校舎には入れません）。
ポール・バニヤンは頭が良く、すぐにすべてを修了したそうです。
漁や狩りもすぐ名人になったという話です。

バニヤンの好物はパンケーキでした。端が見えないほど巨大な鉄板で、人々がベーコンを靴底につけてスケートするように油を引いて、バニヤンのための巨大なパンケーキを焼いたそうです。

ポール・バニヤンにとって故郷の町は狭くなりすぎたので旅立ちました。

青い雪が降り積もったある冬の日、1頭の巨大な青い子牛が凍りついているのを発見しました。
手厚い看護で息を吹き返した牛はベイブと名付けられ、バニヤンの友達になりました。

森の木をなぎ倒しながら旅を続けていたバニヤンは、自分の天職が木こりだと気付きます。
バニヤンは木を大量に切っては川に流し、あっという間に商売を繁盛させたといいます。

その後のバニヤンには数々の武勇伝があります。

湖にうっかり落としてしまった大量の豆を無駄にしないために湖ごと豆スープを作ったり、
木材運搬の邪魔をする悪い川をまるごと凍らせて引っこ抜いて退治したり、
巨大な桶で運んでいた水をひっくり返してしまい、あわや大水となるところを急いで地面に巨大な溝を掘ることで事なきを得たり（このとき掘った溝がミシシッピ川となり、その両側に盛られた土がロッキー山脈・アパラチア山脈になったそうです）、

大量の移民を受け入れるためにノースダコタへ大部隊と共に乗り込み、大密林をまるはだかにしたり（このときの野営地はあまりに巨大で食卓の端から端まで給仕するのに1日かかったそうです）、

そのほかにも色々ばかばかしい出来事があったようです。
その後、最終的にポール・バニヤンがどうなったかよく分わかりません。
今もアメリカの森林のどこかで暮らしているのかもしれません。

◇

ポール・バニヤンは20世紀に入ってから、広告のキャラクターとして商業利用された際、受け狙いのためにオリジナルの伝承を無視して大幅に話を盛られたそうです。
今現在知られている、雲をつく巨人としての姿や破天荒な逸話はほとんどそのときに捏造されたもののようです。
リチャード・ドーソン氏のような民俗学者からは事実無根の偽民話として批判されていたそうです。

良し悪しはともかく現在ではポール・バニヤンの巨人伝説は広く認知されています。

○『FateGO』における人物像

アメリカ合衆国開拓時代のトール・テイル(ほら話)に登場する樵夫(しょうふ)で、雲をつく大男として語られる。
その巨大さを生かした無闇にスケールの大きな伝説が数多く存在し、北アメリカの特徴的地理の多くはバニヤンの行動の影響で生まれたとされている。
幼い少女の姿で召喚された理由は不明。

伝説のとおり、巨大な青い雄牛を相棒として連れているが、その形状はどう見ても牛とは思えない球状の妖怪。
開拓時代のアメリカで噂されたフィアサム・クリッター、あるいは今で言うUMAというやつかもしれない。

バニヤンは人々を愛し、文明の発展こそが人々の幸せであると信じて未開の土地を開拓する。皆が豊かな生活を送るためになら雄大な大自然を破壊しつくすことに躊躇はない。
それが将来的に人類にとってどう働く事なのか、幼いバニヤンにはまだ理解できていない。

○ 因縁キャラ

アンデルセン、ナーサリー・ライム

昔話のオーソリティたちにとって自分の物語はどういう評価になっているのか、価値のあるものなのか、気にしています。

アルテラ

文明を破壊するというキャッチコピーに対して、文明の作り手としては恐怖を感じます。でも破壊は創造の一部であるとも思っているので、ひょっとしたら同類かも……と関心を抱いています。

ヘシアン・ロボ

人間によって迫害された動物の怒りを目の当たりにして若干の罪悪感を感じるようです。

第三段階
表情

第二段階
第一段階

第1段階
コートのボタン
引き
穴と糸省略されてもいい
あて布
おりかえす
そでボタン
ファスナー
下のポケットのほうがちょっと大きい
ポケットはよほどのアップにならないかぎりフタのふちどりとマチ以外の線は省略する
ふくらみたるみ
×
○
コートの下のシャツは第2再臨のチェック柄とは別の無地

第2段階
オノ
ぼうし
カートゥーンの
ようなかわいい
かんじのオノ
あみ目が
きれいにそろった
むぎわら
牛
つやつやで
プニプニしている

第3段階
チェーンソー
第3再臨で武器がオノから
チェーンソーに変わるのはどうかと
思いました。
大変ややこしいことになりそうでしたら
変わらなくてもいいです。
(通常攻撃の一部で利用できればと思います)
カートゥーンのようなかわいい感じ
細かいディテールは省略してもかまわない

Comment from Illustrator

全盛期未満の子供の状態なので、第1再臨の服装は子供らしくしようと思い、絵本でおなじみのマドレーヌちゃんのような都会的なワンピースのシルエットにして、細部はアウトドアな仕様にしたらかわいいのでは、と思い考案しました。第2再臨は一般的なバニヤンのイメージそのままで。第3再臨は『マンガで～』の女主人公の趣味です。（リヨ）

Nero Claudius (Caster)

ネロ・クラウディウス〔キャスター〕

クラス キャスター　**真名** ネロ・クラウディウス・カエサル・アウグストゥス・ゲルマニクス
性別 女性　**出典** 史実／デッドヒート・サマーレース！　**地域** ローマ
属性 混沌・夏　**身長** 150cm　**体重** 42kg

筋力 D　**耐久** D　**敏捷** A　**魔力** B　**幸運** A　**宝具** A
※まさかのセイバークラス時と同じステータスである。(宝具除く)

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：ワダアルコ
CV：丹下 桜

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：B

騎乗の才能。大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなせるが、魔獣・聖獣ランクの獣は乗りこなせない。
得意分野は戦車だが、尻が痛くなるので本人は敬遠している。

陣地作成：A+

魔術師として、自らに有利な陣地を作り上げる。
今回は劇場を作った逸話とコロセウムの運営手腕から、破格のランクをゲットしている。

道具作成（奇）：EX

様々な道具を作る才能。万能の天才を自称するネロ皇帝に作れないものはない。
その美的感覚が常人のものとは違うため、作り出す道具はすべてEX（規格外・値が付かない）なのも当然なのである。

保有スキル

暴走特権：EX

皇帝特権から変化したスキル。
かつてオリンピアで戦車を走らせまくった逸話から。昔とった杵柄とも言う。
なにがあろうと一位を約束されたスキル。たとえレースの途中で戦車から落馬しようと、最終的にはデウス・エクス・マキナ的に一位になるぞ。

夏に夢を：A

ビーチフラワーのネロ版。
自らを美しく見せながら、その美しさは浜辺で笑うすべてのものたちの為に。
だが――
（しかしこのスキルは失われた）

七つの冠：C

その香は剣を厚くし、また鎧を尖らせる。
在り方は曖昧になり、クラスによる不利は意味を成さない。
■■は海より来たる。
見るがいい、潮騒に煙る七つの首を。
地に富を築きし者たちよ、その欲望を黄金の杯に注ぐ時だ。

死なずのマグス：A

一時の魔術師の師、シモン・マグスから教わった魔術。
シモンは自ら首切りの刑を受け、そして蘇った。
その特殊な魔力により魔術師としてのネロは他人にいっときの不滅を与え、獣の如き筋力を与えるという。

宝具

誉れ歌う黄金劇場（ラウダレントゥム・ドムス・イルステリアス）

ランク A　**種別** 対軍宝具　**レンジ** 0～60　**最大捕捉** 500人

ラウダレントゥム・ドムス・イルステリアス。
黄金劇場に管楽器が追加されたと思ったら、そのパイプはすべて砲門だった。
如何なる想像力の仕業なのか、設計者は正気だったのか、でもパイプオルガンって砲門っぽいよね。そんな複雑な経緯から生まれた歌劇要塞。
『謳う者』としての霊基を得たネロは、その才能を最大限に発揮。
黄金劇場は劇場内のみならず、劇場の外に向けてその歌声を届かせる一大野外ステージになってしまった。
ネロの歌声は熱線となって群衆を呑み込み、熱狂させる。

一人称 余　**二人称** 貴殿／貴様／○○（呼び捨て）
三人称 貴殿たち／貴様ら／○○（呼び捨て）マスター／○○○（名前呼び捨て）

○ 性格

開放的な夏のネロ。といっても普段と何も変わらない、唯我独尊な皇帝陛下。
自らを万能の天才と称し、また確信しているので今回のレースも当然、自分が優勝するものだと思っている。
勝負事には絶対勝つ！　なネロだが、勝利への欲望はその情熱からくるもの。結果も大事だが過程も全力で楽しもうとする。
勝利の栄光はプライドで求めるものではない。誇りがあるとしたら、それは優勝した後に生まれるものだとネロは分かっているからだ。

このように、ネロは尊大な態度、自信満々な発言から暴君と勘違いされがちだが、基本的にあらゆる者の在り方を“それはそれで良し”と認め、拒絶しない。
彼女が見定めるものは社会的な善悪ではなく、人間的な美しさの在り方が基準となる。
演劇、歌、絵画、彫刻、と芸術に理解があり、自らも没頭するのは“強さ”より“美しさ”に重きを置いているからだ。

○ マスターへの態度

真紅のレーシングカーに乗った余の格好いいところを見届ける幸運なマスターであり、余の勝利のために尽力する希有なマスター、と評価している。
ネロがレースで優勝を目指すのは、間接的に『こんな凄いサーヴァントと契約しているマスターはもっと凄い』と周囲に知らしめたいから……かもしれない。

○ 台詞例

「突然の水着、驚いたか？　驚いたであろうな？　うむ、余も嬉しくてドキドキしている！
キャスター、ネロ・クラウディウス、召喚に応じ参上した！　忘れられぬ夏にしようではないか！」
「レースで一位を取ればいいのだな？　無論、任せるがよい！
このネロ・クラウディウス、事情はよく分からぬが契約者の期待は裏切らぬ！」
「たのもーーーう！　万能の天才、都合のいいダ・ヴィンチよ！　余だよ！」
「ここに余が求めるマシーンの企画書がある。コンセプトは赤。女神。スピード。そしてローマ。このコンセプト通りに最速・最強のマシーンを作ってほしい。具体的に言うと明日までに」
「むにゃむにゃ……おお、ついまぶたがとろけてしまう。
バカンスはいい……熱い陽射しの中、肌にオイルを這わせ、たわわな果実を楽しみ、ヤシガニに指をはさまれる……いや、最後の余計だったな……」

○『FateGO』における人物像

自称、万能の天才。セイバークラスでは男装の麗人であった（と本人は思っている）が、今回は美女である事を隠さず、堂々と夏の海を満喫している。
自分大好き、だけど周りの人々も大好き、という自己愛と博愛が合体した、壮大な価値観を持ったローマ帝国第5代皇帝。

魔術師シモンから学んだ知識を最大限に生かし、自分用の魔術礼装ならぬ劇場礼装を完成させたネロ皇帝。
体の左右に浮遊するパイプオルガンはその美声を攻撃力に変換し、レーザーやら花火やら火炎弾やらを盛大に乱射する。

ところでなぜ歌声がダメージを生むのか？
その残酷な真実にネロ本人は気付いていない。

◇

前回（2016年夏）、南の島に誘われず内心で不満だったネロ。
今回こそはと水着を新調し、サマーイベントに乗りだす気満々だった。
そこにイシュタルカップが開催され、意気揚々と参加。
しかしチームメイトが必要、という事で、そのへんを歩いていたアルトリア・オルタに声をかける。
ノリの合わない二人ではあるが、ネロはレースでの活躍と面白さのため、アルトリアは暴力衝動（ストレス）の発散と報酬のため、手を組んでレースに参加する事になった。

レース方針はとても攻撃的。
立ちふさがるものは強引に攻め、何度もマシン同士でぶつかった後、スピードで抜く事を良しとする。
ネロは全チームを『良きライバル』として考える為、相手の長所に喜びつつこれを上回る事を望む。
オルタはそういうの関係なしでとにかくトップに立とうとする。
結論は同じなので喧嘩しないという、まさに奇蹟のバランスチーム。

○ 因縁キャラ

アルトリア・オルタ（ライダー）
油断ならないチームメイト。給仕なのに主人を蹴り飛ばすとかありえない。
しかしそれはそれとして、その教育手腕と信念は認めざるをえない。
エリザベート・バートリー（ブレイブ）
古式ゆかしい赤ビキニは一周回って愛らしいが、なぜ剣など持っているのだ……？
玉藻の前（ランサー）
見たかキャス狐、これこそがローマのバス、もといプールである！
だが貴様の濡れたTシャツは評価する。紛うことなき強敵であった……。

第一段階
表情

水着
水着
乳をセットします.

第二段階

Comment from Illustrator

余だよ！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！！魔術兵装がでかくて画面の圧がすごい。よし！！！！！できるだけキャラの面積をでかくしたい～～～！！！そっちのほうがなんか再臨したら嬉しい気がする～～～！！！最終再臨が色も綺麗にまとまったし、とても楽しくかけましたので気に入っています。（ワダアルコ）

第三段階

外装なし
宝具
髪の下

フランケンシュタイン〔セイバー〕

クラス セイバー　**真名** フランケンシュタイン(正確には無名、フランケンシュタインの怪物である)
性別 女性　**出典**『フランケンシュタイン あるいは現代のプロメテウス(Frankenstein; or, The Modern Prometheus)』／デッドヒート・サマーレース!
地域 ヨーロッパ全域　**属性** 中立・夏　**身長** 172cm　**体重** 48kg

筋力 C++　**耐久** B　**敏捷** C　**魔力** D　**幸運** A　**宝具** B

設定作成：東出祐一郎／キャラクターデザイン：岡崎武士
CV：野中 藍

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：EX

なんと、フランちゃんはバベッジ・ロコモーティブフォームに搭乗できるのだ。
その様は、さながら今日のわんこのようである。
今日のふらん。

対魔力：E

だるいので、あんまり抵抗できない。

狂化：E

しゃべるの、めどい。

保有スキル

サマー・ガルバニズム：B+

夏のガルバニズムは一味違う。
具体的に言うとバベッジのバックアップを受けて、蒸気機関もパワーに回しているのだ。
デメリット：あつい、だるい。

虚ろなる酷暑への嘆き：A

フランちゃんはちょっと暑いと、すぐだるいめどいとふて腐れてしまうのだ。
その様は、夏の暑さに参ってしまった大型犬のようである。
あらかわいい。

ほどほどロード：C

オーバーロードとかだるいので、ほどほどにロードします。

宝具

串刺の雷刃（スキュアド・プラズマブレイド）

ランク D～B　種別 対人宝具　レンジ 1～3（縦）　最大捕捉 1人

スキュアド・プラズマブレイド。
ブライダル・ブレイドを勢いよく回転させることでエネルギーを急速充填。
然る後にジャンプして突き刺す。その膨大な雷エネルギーは、うっかりすると他の面子までスタンしかけるほどである。

乙女の貞節（ブライダル・ブレイド）（雷）

ランク C　種別 対人宝具　レンジ 1　最大捕捉 1人

ブライダル・ブレイド。
発明家二人に魔改造された剣。
軽量化を望んだ結果、メイスが剣になった。なんでさ。
（『FateGO』では宝具としては基本的に使用されない）

人物

一人称 わたし　**二人称** あなた／おまえ　**三人称** あのひと

○ 性格
夏の暑さにすっかり参ってしまい、だるいめどいとぐだぐだしている。
水着になれば少しは涼しい、ついでにレースに出れば風を感じて涼しくなるのでは、と仄かな期待。

○ マスターへの態度
暑い、と言いながらごろごろ転がるので、割と目の毒。
狂化ランクが下がったことにより、喋りやすくなったので本人はマスターと交流できて、なかなか嬉しい。
とはいえバーサーカー時と変わりなく、本人としては『目と目で通じ合う』関係が理想的だとか。

○ 台詞例
「うー…………だるい、めどい、あつい」
「ぱぱ?」
「ちょろい」

○ 史上の実像・人物像
フランケンシュタインが水着になって、大型犬みたいに可愛いよ。

○『FateGO』における人物像
夏なので、普段しっかりしているフランでも、だらーんとした様子をマスターに見せている。

暑い場所ではマスターのベッドを占拠し、冷房を浴びながらぐだーんだるーんとゴロゴロしている。

基本、邪気は欠片もないので邪気があるベッド占領したいサーヴァントは「ぐぬぬ」と見守っている。

○ キャラコンセプト
水着フランちゃん可愛い!
可愛い!
かーわーいーいー!
以上。

真面目に語ると、夏の暑さでめんどくさがり屋さんになってしまったセイバー・フラン。
でもいざって時には暴走しがち、ハハハどっちにしても困ったもんだよねハハハ。

イメージは「夏の暑さにだるそうな大型犬」。

○ 通常武器

ブライダル・ブレイド

「ちょっとおもい」

少女の嘆きを聞きつけた、頭のおかしい発明家二人の魔改造を受けて改良された複合変形エネルギーブレード。

サンダーエネルギーは少女の望むまま、状況に適した変形を行う。少年のロマンが詰まった武器だが、フラン的には特に感慨が無い。

なお、最初の犠牲者は勝手に改造した二人だった模様。

○ 因縁キャラ

チャールズ・バベッジ

優しくも厳しいお父さん的存在。怠慢を叱りつけ、彼女をレースにしっかりと参加させる。口うるさいが好き。

ところで何で変身できるのん？

蒸気ですからー。

そうか。

新宿のアーチャー

孫に甘いお爺ちゃん、ちょろい。でも、甘く見ているといつのまにか悪事に荷担させられてそうなあたり、腐っても悪のボス。

他の水着サーヴァント

みんなろしゅつがすごいなー。

そこへいくと、わたしはほーたいがぐるぐるでしっかりしているとおもう。

表情
第一段階

パーカー内部

第二段階

別紙参照
パレオ内部

第三段階

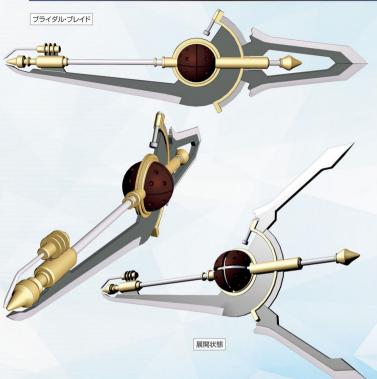
未使用

■水着フラン頭部設定

↑首部分の包帯風チョーカー、
第1.2段階共通です

↑第３段階
こういうコルセットの上に
包帯を巻いてエッグを装着しています

※頭部 角
金属光沢あり

※頭部ボルト
金属光沢あり

Comment from Illustrator

フランの耳のパーツはネジがモチーフです、フランケンシュタインの怪物ですから。最初はコメカミに付けようかとも思いましたがやめてよかったです。第3段階が包帯姿なのもフランケンシュタインの怪物ですから必然なのです、ですから最終再臨絵が予想以上にえっちなかんじになってしまったのも必然なのです。（岡崎武士）

ニトクリス〔アサシン〕

クラス アサシン **真名** ニトクリス
性別 女性 **出典** 史実／デッドヒート・サマーレース！ **地域** エジプト
属性 秩序・善 **身長** 162cm **体重** 51kg

筋力 E **耐久** E **敏捷** B **魔力** A **幸運** A **宝具** B

設定作成：桜井 光／キャラクターデザイン：縞うどん
CV：田中美海

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

気配遮断：A

其処にいるけれど何処にもいない。
メジェドの似姿をとったニトクリスは高ランクの気配遮断スキルを有する。

神性：B+

神霊適性を有する。
メジェドの似姿をとったせいでランクが上昇しているのかもしれない、と彼女は語るが真実は定かではない。

保有スキル

白き御衣：A

ニトクリスが纏った白い御衣(みそ)。
この御衣はメジェド神による寵愛と加護の証であるという。
自己申告によるものであるため、実際のところどうなのかは分からない。

ビーチパニック：EX

何だあれ……?
何……?
メジェド神の加護なのか何なのか、白き御衣を身につけたニトクリスは立っているだけで異様なまでに衆目を集める。

熱砂の王道：A

皇帝特権が変化したスキル。
このスキルによって、ニトクリスは本来有していないはずの白兵戦闘能力を得ている。
クレオパトラのファラオ闘法を見ていて何かを閃いたのかもしれない。

宝具

穢れを漱げ、青く美しきナイル(スネフェル・イオテル・ナイル)

ランク B **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1〜30 **最大捕捉** 100人

スネフェル・イオテル・ナイル。
王にして神たるファラオの座すら弄ぶ不敬に、罰を。
愛した兄弟たちをその手に掛けた悪逆の徒に、死を。
神々を軽んじる有力者たちを、彼らの傀儡として新たなファラオとなったニトクリスは決して許さなかった。
密かに作り上げた巨大な地下室へと彼らを集めて宴を開き、ナイルから引き込んだ大量の水を地下室に満たす事で一人残らず溺死させ――ニトクリスは復讐を完遂したという。

ギリシャの歴史家ヘロドトスの著『歴史』に記されたこの復讐譚は、アサシンのクラスを得たニトクリスの宝具となった。
すなわち対象の周囲を石壁で囲み、ナイルの水を注ぎ、死に至らしめる復讐の再現。固有結界に似て非なる大魔術の行使である。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／あなた　**三人称** 彼／彼女／○○（たまにフルネームで呼ぶ）／○○殿

○ 性格

己を恥じたニトクリス。
ファラオ・オジマンディアスに無礼を働いてしまった事を深く恥じ入り、「もはや合わせる顔がありません!」と自ら衣を被ってメジェドの似姿となった。（霊基第一段階）

ただし、ファラオとしての誇りは胸に秘めている。
あくまで他のファラオの方々に対して恥じ入っているだけである。

服装を変えたところなぜか霊基も変化、アサシンのクラスとなって宝具まで変わってしまったが……中身は普段のニトクリスそのもの。
早とちりも短気もうっかりも普段通りの平常運転。

○ マスターへの態度

マスターに対する態度も変わらない。
あくまでマスターは自分にとっての「同盟相手」である。
「良いですか、なにか最近ポンコツ扱いされている気がしますがファラオは凄いのです」

○ 台詞例

「フケイ、フケイ。フケイデアルゾ……」
「テンバツ　テキメン」
「たとえ姿を変えようとも私は私。貴方の同盟者でありますよ」
「実のところ、水辺で泳ぐのは嫌いではありません。そう、ナイルのほとりでよく兄弟たちと……」
「え？　プール？　なにを言っているのです。いつ私がプールに行きたいなどとっ」

○『FateGO』における人物像

御衣を纏って霊基が変化した状態のニトクリス。
キャスターのニトクリスと同一人物。

◇

今夏、イシュタルカップ開催の知らせを聞いたニトクリスは「ファラオの威光を示すに絶好の機会!」と考えた。
しかしよくよく参加条件を調べてみると、サポート役が必要だという。これは困った。
不遜かもしれないが、事情をお話しし、他のファラオの方々にドライバーとなってもらい、自分がサポートに回るしかないだろう。
というわけでファラオの方々を捜し回ったが――
ファラオ・オジマンディアスに「興味はない。失せよ」と一蹴されてしまったニトクリスは自らを深く恥じた。

これでは合わせる顔がない。
恥じ入るあまり、衣を被って顔を隠した。
その姿はまるでメジェド神のよう……

その時、何かが起こった。
メジェド神の似姿となったせいなのか、それとも他の原因があるのか、ニトクリスの霊基は一時的に変化。クラスもアサシンになってしまった。(霊基第一段階)

なお、衣の下には水着を身につけている。(霊基第二段階)

イシュタルカップが無事に終わったら、せっかくなのでこの神秘の御衣を用いてサマードレスなどこさえてみましょう、と本人はぼんやり考えたのだとか。(霊基第三段階)
考えていたら、考えた通りの姿になってしまった。この奇妙な現象は「メジェド様の祝福」としてカルデア職員の間で語り継がれることになるとか、ならないとか……。

○ 因縁キャラ

オジマンディアス
す、すすす、すみませぬすみませぬすみませぬすみませぬすみませぬすみませぬ……。
シェヘラザード
死なずの護符(要はガッツ礼装の豪華版と思われる)を与える、と約束をしてイシュタルカップへの参加を迫った。
カップ終了後も、友好関係は続いている模様。
クレオパトラ
無意識に、戦い方を真似てしまった。
いつか釈明をせねば……。
イスカンダル
御衣をめくってはいけません!(霊基第一段階)
ギルガメッシュ
すごい見てくる……。(霊基第一段階)
アーラシュ
なぜ私の頭を撫でるのでしょう?(霊基第一段階)
タマモキャット
えっ、バ、バステト様ですか!? あっ違いました……。

表情
第一段階

Comment from Illustrator

デザイン当初から第一再臨のファーストインパクトは相当なものになるだろうと思っておりました。ただ第一再臨のインパクトがありすぎて、第二、第三をあまり見てもらえずないんじゃないだろうか・・・という不安感が凄くあったので実装まで本当に緊張しましたが、蓋を開ければ、第二、第三も沢山の方に支持して頂けてホッとしました。ちなみに最終再臨イラストは最初に提出したときは水着を着てなくて、社長の監修時に怒られて着させました。(縞うどん)

第二段階
表情

フード内部
ビート板

第三段階

カチューシャ

ネックレス

コンパクト

織田信長〔バーサーカー〕

クラス バーサーカー　**真名** 織田信長
性別 女性　**出典** 史実／デッドヒート・サマーレース!　**地域** 日本
属性 混沌・夏　**身長** 152cm　**体重** 44kg

筋力 B　**耐久** C　**敏捷** B　**魔力** C　**幸運** B　**宝具** E〜EX

設定作成:経験値／キャラクターデザイン:pako
CV:釘宮理恵

主な登場作品:Fate/Grand Order

クラススキル

狂化:C
幸運と魔力を除いたパラメーターをランクアップさせる。言語能力を失い、複雑な思考ができなくなるはずだが、普段が普段なので変化が良くわからない。本人曰く侘び数寄の心が暴走しているということらしい。

保有スキル

うつけ殺法:A
想像を絶するうつけ的発想で戦闘を行う。寺にピンポンダッシュをしたり、茶釜に爆竹をしかけたり、信勝を泣かしたりとやりたい放題である。元来、こういう事には頭が回るため悪い意味で近接戦闘能力がパワーアップしている。

敦盛ビート:B
敦盛のビートを戦場に轟かす必殺のダンシング殺法。踊りなのか歌なのかはっきりしてほしいがノッブ曰くこれがロック。ぱっと見、凄い効果が並ぶものの、実際使ったらそうでもないなと感じ、普段使いしていたらやっぱ強いなこれ、ってなる絶妙スキル。

渚の第六天魔王:A
本人の夏のイメージによって、己の在り方を捻じ曲げられた怪物。能力・姿が変貌してしまう。本来のスキル「魔王」のアナザースキル。
渚で魔王が水着に着替えたらこうなった。副作用で少し胸が大きくなっている気もする。

宝具

第六天魔王波旬～夏盛～

ノブナガ・THE・ロックンロール

ランク E～EX　**種別** 対神宝具　**レンジ** -　**最大捕捉** 1人

ノブナガ・THE・ロックンロール。
神仏を滅ぼす魔王信長の真の宝具……の、マイナーチェンジバージョン。
神性や神秘を持つ者に対して絶大な力を揮う存在へと変生する固有結界の限定解放形態。
ビジュアル的にはノッブの背後に謎の巨大骸骨（仮）が顕現し、魔王の如き力を揮う。

比叡山焼き討ちに代表される、生前行った苛烈な所業が宝具化したもの。
後世、民衆が彼に抱き積み重ねた、間違ったビジュアル認識、妄想小説、ゲーム知識などにより第六天魔王らしきものが具現化する。神性を持つ敵に対してかなりの優位性を誇るが最終的には己すら焼き尽くすため扱いが難しい諸刃の剣。
本来の第六天魔王状態は神仏はおろか、己すら焼き尽くしかねない危険なモードのため、バーサーカーというクラスに封じることで限定的に第六天魔王状態を保っている。
うつけた言動で誤魔化してはいるが、この姿は信長的にはかなり危険な状態のため、定期的に魔力（ロック）を解放（シャウト）してクールダウンしている。
例によって神性の薄い英霊にとってなんかうるさい程度の宝具なのであった。

「ノブナガ・THE・ロックンロォーーーーール!!　イェイッ!!」

人物

一人称 わし／我　**二人称** そなた／お前／貴様など　**三人称** あ奴／あれ／など

○ 性格

戦国の風雲児、織田信長。幼少期は「尾張の大うつけ」と呼ばれたが桶狭間で今川義元を破り、天下に名乗りを上げる。その後、次々と強敵を打ち破り天下統一目前にまで迫るも、明智光秀の謀反により本能寺にて没する。そして渚に降臨した。

己が内から燃え盛るように湧き上がるパッションをその身に纏い、2017年夏『ノブナガ・THE・ロックスター』鮮烈デビューなのじゃ！
ファイトスタイルは尾張うつけ時代を彷彿とさせる戦国やんちゃスタイル＆ロックンロール。あと超かっこいいバスターTシャツもポイント。

バーサーカーとなっているのは水着に着替えて己を解放した結果、魔王としての側面が強く表れているため。
謎の巨大骸骨を操り、アーチャー時には見せなかった強力な近接戦闘能力を見せる。火縄（遠距離攻撃）は捨ててきた。

ところで何なんじゃ、この骸骨？

○ マスターへの態度

天下統一へと邁進した信長であったが、その最後は家臣の謀反によるものであった。
それ自体は「是非もなき事」として悔いてはいない。聖杯への願いも特に持たないが、得意の斜め上な発想で聖杯自体を使い、何かをしでかす可能性は充分にある。旅行先での夜の枕投げ大会を開く可能性も充分にある。
マスターとはなんやかんやと長い付き合いでありかなり目をかけている。
本来、興味がない人間に対しては恐ろしく無関心なため、あまり口には出さないがかなり買っている様子。
うっはっは！　わしにこれほど気に入られるとかそなたはまっこと果報者よな！

それはそれとしてそなた楽器とかバンドとか興味ないのじゃ？　ちなみにわしボーカル兼ギターね。なんならわし担当Pでもいいけど？

○ 台詞例

「水着でわしじゃ、是非もないよネ！」
「エブリバディ、A・TSU・MO・RI!」
「のじゃじゃじゃじゃじゃじゃじゃー!?」
「わしが渚の第六天魔王、織田信長じゃ！」
「勝った！　天下布武 完！　わしこそが渚の第六天魔ロックスターこと、そうわしじゃ！　優勝記念CD『敦盛・THE・サマーバケーション』もよろしくのう！」

○ 史上の実像・人物像

イェーイ！　皆の者、のってるかのう！　わしこそが渚の第六天魔王こと、そうわし、ノブナガ・THE・ロックローラーじゃ!!
今日はわしのために集まってくれて、サンキュー、センキュー、本能寺！　わしと共に燃え尽きるほどヒートな夏をエンジョイしようぜ皆の衆！　ポロリもあるかもの！

いやー、思い返せばここまで長い道のりじゃった……。地道な尾張うつけ下積み時代、絶体絶命の桶狭間ライブコンテストで優勝候補のイマガワ・おじゃるバンドを抑えてまさかの優勝、ライバルプロダクション川中島のアイドル謙信ちゃん＆信玄ちゃん（コンビ仲最悪）によるノッブ歌謡包囲網、そして夢のKYOUTO上洛歌合戦出場、か〜ら〜の〜、まさかの本能寺スキャンダルでの電撃引退会見……。さすがのわしも予想外展開。

じゃが……、じゃが！　艱難辛苦を乗り越えて、わしは帰ってきた！　そうわしが、わしこそが不滅のロックンローラー、織田信長！　みんな気さくに水着ノッブとよんでいいんじゃよー！　じゃよー！　じゃよー！
そして今、万感の思いを込めて歌います……、2017尾張の夏を熱くさせた伝説の一曲『天下布武〜2017summer.ver〜』わしの歌を聴けぇーい!!
え？　信長はギターとか弾かない？　いや、そんなん言われてもわしったら渚の第六天魔王じゃし。
というかこれギターなの？

○ 通常武器

ヘシ・Kill・ハセーベ。水着ノッブが担いでいる万能ギター型謎ウェポン。え？　変な名前？　いや、かっこええじゃろこれ、髑髏とかあるし尖ってるとこで殴ったら痛そうじゃし。
それにほれ、こう横にするとDJノッブ的なアクションもできるし。え？　だから何なのそれって？　そりゃきまっとるじゃろ……、うん、なんじゃろな、これ！

○ 因縁キャラ

沖田総司
いや〜すまんすまん、貴様より先にわしが先に水着姿をさらしてしもうて。わしったら人気キャラだから是非もないけど沖田も水着をあきらめずに頑張るんじゃぞ。ま、人気的に次はわしの☆5が先じゃろうけどな！　うっはっはっはっは！
……え？　沖田オルタ？　……は？　☆5から☆5？

茶々
ん？　茶々も水着が欲しい？　んー、わしのごときセクシー水着は茶々にはちと早いかのう……、ん？
淀君モードなら伯母上なんか足元にも及ばないバインボイン？　まてい！　わしだって結構ボインじゃろ！　じゃよね？

織田信長
はっ!?　誰じゃこの超絶美形戦国美少女大名は!?　……って、なーんじゃ、弓のわしじゃん、おどかすでないわ。それにしても、美しすぎる戦国大名とはまさにわしらのことよな！　うっはっはっはっは！　ところでわしのほうが少し胸でかいな。

水着頼光
さすが源氏長者の乳！　わしったら平氏らしいし、胸もないわけじゃないけど、その乳には負けるわー。え？　もしかして平氏ってそういうこと？（違う）

水着ネロ
その南蛮鎧……肩当て？　実にクールビズじゃな！　というか宝具の貴様可愛すぎか!?　まさかの正面カットインには蘭丸も腰を抜かすレベルじゃぞ。

水着ニトクリス
え？　なにその被り物。え？　めじぇど神？　そ、そうか……、あえて深くは詮索すまい。ところで後ろからはみ出てる髪の毛、総キュートじゃな！

謎のレーサーX
おう！　レースでは世話になったの！　え？　私の名前は謎のヒロインX？　ええ？　ほんとぉ？　夜空に輝くあの流れ星がまた一人セイバーを倒すときに現れるという謎のアサシンが貴様じゃったりしないのぉ？

表情
全体図

第三段階

第二段階

第一段階

ヘッドホン
A
Buster

NOV
マント内部

Comment from Illustrator

ちょっとおちついてほしい系サーヴァント。しかし落ち着くわけがない。そこが良いのだ。全て笑い燃やしてくれる。スキルが地味に助かるので一度入れて慣れてくると地味に外せないサーヴァントである…あ…３バトル目にNP足りない…（pako）

Altria Pendragon Alter (Rider)

アルトリア・ペンドラゴン〔オルタ〕〔ライダー〕

クラス ライダー **真名** アルトリア・ペンドラゴン **性別** 女性 **出典** アーサー王伝説／デッドヒート・サマーレース!
地域 イギリス **属性** 秩序・悪 属性が悪になっているのはメイドになった自分を良く思っていないのではなく、実力行使でしか理想の給仕を行えない自分の不器用さを思っての事らしい。
身長 154cm **体重** 42kg

筋力 B **耐久** C **敏捷** B **魔力** A **幸運** B **宝具** A

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：武内 崇
CV：川澄綾子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：B

魔術発動における詠唱が三節以下のものを無効化する。
大魔術、儀礼呪法等を以てしても、彼女を傷つけるのは難しい。
……闇属性に染まっている為、対魔力が低下している。

騎乗の才能。

大抵の乗り物なら人並み以上に乗りこなし、それは生きていた時代に存在していなかったものも例外ではない。
大型バイクも当然のように扱える。むしろオルタと言えばキュイラッシェなのである。

単独行動：EX

マスター不在でも行動できる能力。
仕えるべき主は存在するが、それはそれ。メイドの奉仕精神とは自由であるべき……自発的なものであり、誰に強制されるものではない、という信念から脅威の単独行動スキルを獲得した。
このスキル獲得のため、通常パラメーターは若干低下している。

保有スキル

サマー・スイーパー!：A

魔力放出スキルがお手伝いさん用途に変化したもの。
あらゆるものを洗い流す水洗いの達人。
自身の奉仕力（すばやく給仕をこなす力）を上げながら、パーティー全体を厳しく監督し、その士気を向上させる。

コーチング：A

海辺のアルトリア・オルタは冷血のガヴァネス（女性家庭教師）でもある。
その厳しい教育と指導により、誤ったバトルスタイルを矯正する。
スパルタな為、コーチされた者は多大なダメージを負う。
スキルリチャージというレアスキルだが、使いどころが難しい。脳筋ではメイドは務まらないのである。

リローデッド：C

オルタが放つ水鉄砲は彼女の魔力が加えられた、いわば魔力放出（水）のようなものだが、これはそれをさらに丹念に編み上げたもの。
リチャージ時間が短いので気軽に使っても良し、コーチングと併用して重ねがけによる一撃必殺を狙うも良し、のハートブレイク・ブリット。
これがメイドの本場・イギリス発のメイド作法である。

宝具

不撓燃えたつ勝利の剣（セクエンス・モルガン）

ランク A　**種別** 対人宝具　**レンジ** 10～50　**最大捕捉** 1人

セクエンス・モルガン。（※ボイス発音はモルガーン）
アーサー王が持つとされる『死闘の場にのみ携える』短剣、セクエンスとエクスカリバーの合体宝具。
セクエンスは小型の自動拳銃のような姿になっているが、エクスカリバーと組み合わせる事により大型の狙撃銃となり、不浄なる外敵を「主の領地」に入る前に撃退する。
どう見てもアンチ・マテリアル・ライフルです、本当に（以下略）。

人物

一人称 私　**二人称** おまえ／貴様／○○（呼び捨て）
三人称 マスター／○○○（名前呼び捨て）／ご主人様（厳しく叱る・教育する時に）

○ 性格

ブリテンの王、アルトリア・ペンドラゴンの別側面であるオルタがさらに別の信念に目覚めたもの。
夏を迎え、ひとりの暴君としてではなく、一介の給仕として己を見つめ直そうと奮い立ったアルトリア。言っている意味は分かるがなぜそうなったのかまったく分からない。
マスターが過ごす夏をより良いものにするため、メイドの道を選択したとも。
本人はアルトリアである事を隠しているつもりなので、装備も色々なものに偽装している。

エクスカリバーはモップに。
セクエンスはピストルに。
戦闘スタイルは軍人のそれに。
モップで相手をなぎ払い、ピストルで動きを止め、グレネードで爆破する。
メイドとは。

○ マスターへの態度

サーヴァントとしてではなくメイドとして仕える、と公言している。
かつ教育係として、マスターを一人前のマスターにするために日夜監督するスパルタンなメイド。
冷たい態度、厳しい台詞はすべてマスターの将来を思ってのこと。マスターの障害になるものは全力で排除する、夏のスイーパー（掃除屋）でもある。
王の冠はないので、セイバークラスの時より年相応の少女らしい一面も。構わないとクールに拗ねる。

○ 台詞例

「サーヴァント、ライダー。アルトリア・ペンドラゴンだ。
この私が来た以上、理想の生活を覚悟してもらおう。二度寝も運動不足も許さん。掃除・洗濯は徹底的にやる。りょ、料理も……できる範囲で、やってみせよう」
「ふっ。驚くのも無理はない。なにしろ私も驚いている。存外、水着というのも良いものだと」
「私は新しいクラスとして貴様の前に現れる。そしてこのイシュタルカップとやらを制し、最強のメイドとして君臨するだろう」
「私はメイドとして貴様に仕えている。故に、職務のタイマンは看過できん。――さあ、外に出て稼いでいらっしゃいまし!」

○『FateGO』における人物像

オルタであれ水着は着る。だって夏だし。
しかし如何なる信念からか、彼女は王の冠を仕舞い、可憐な白い冠――ホワイトブリムを装着した。
そう。メイドである。
(本人は口にしないし気付いていないが) 夏の魔力に魔がさして、水着に着替えてしまったオルタ。

「私は俗に言う水着英霊では断じてない。
　なぜなら、水着である前にメイドだからだ」

なるほど、ぐうの音も出ない正論である。
しかし、もともと真面目すぎる性格がメイドになる事でさらに悪化。
自堕落なマスターは決して見逃さない、鬼のメイド長と化した。

ネロと共にイシュタルカップに参加。
チーム名『タイラント・シューティンスター』は彼女からのアイディア。
名高いワガママ皇帝と暴君メイドが手を結んだ奇蹟のチームに相応しい命名である。
レース動機は最強を示す為。報酬 (物理) は当然求めるが、それはそれとして、マスターの為になればいいと思っている。

ネロは『全チームがライバル』と考えるが、オルタには『こいつにだけは負けられない』というチームはない。
ネロとオルタ。ノリの合わない二人ではあるが、ネロはレースでの活躍と面白さのため、アルトリアは暴力衝動 (ストレス) の発散と報酬のため、手を組んでイシュタルカップに参加した。

レースに隠された真相を探る気はまるでない。
自分がいちばん主人公に応援されていると思い込んでいるため、心は常に上機嫌だったりする。外見からではまったくそう見えないが。

レース方針は『手加減のないレース』。
後先考えずにアクセルを踏むネロと、後先考えているのにニトロを使うオルタ。
ネロは「美しさと速さ」を至上とし、オルタは「簡潔さと速さ」を至上とする。
半分は相容れないが半分はまったく同じノリなので、実はものすごく気が合う二人だった。……やはり奇蹟のチームなのでは?

○ 因縁キャラ

ネロ(キャスター)
鼻持ちならないチームメイト。ローマ皇帝とか叛逆(はんぎゃく)する対象でしかない。
しかしそれはそれとして、人生を謳歌する才能は認めざるをえない。

■■■
日本最強の家政婦ときいた。機会があればぜひ勝負したいものだ。

■■■の■■■
地獄有数の調理人ときいた。機会があればぜひご指導いただきたいものだ。

第一段階

水鉄砲
デザイン：ヒライユキオ

第二段階

第三段階
表情

全体図

断面

Comment from Illustrator

水着オルタでは、やりたいデザインネタを全部乗せさせて頂きました。メイド成分はその中に一つのつもりだったのですが、やはりというべきか、一番インパクトある服装になりましたね。霊基段階ごとにモーションも変化するという、なんとも贅沢なキャラとなりました。オルタの水鉄砲のデザインは、ヒライユキオさんに担当して貰っています。それぞれの段階で、実在の銃をモチーフに、オルタ成分を混ぜ込んでまとめ上げて頂きました。(武内崇)

エレナ・ブラヴァツキー〔アーチャー〕

クラス アーチャー **真名** エレナ・ブラヴァツキー
性別 女性 **出典** 史実／デッドヒート・サマーレース！ **地域** 欧州
属性 混沌・善 **身長** 145cm **体重** 38kg

筋力 E **耐久** D **敏捷** B **魔力** A **幸運** A **宝具** B+

設定作成：桜井 光／キャラクターデザイン：松竜
CV：金元寿子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C

詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

単独行動：C

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
ランクCならば、マスターを失っても1日間現界可能。

保有スキル

サマー・バケーション!:A+

「ええ、ええ。たまにはストレス発散しなくちゃいけないわ!」
今年の夏は自分も遊んでしまおう、と心に決めたエレナが獲得したスキル。
本来(キャスター)のエレナが有するマハトマスキルが変化したもの。
アーチャーとして活動するエレナの中核となるものである。

ニャーフ!:B

NYARFこと、エジソンの作と思しいスーパー水鉄砲を自在に操る。本スキルの存在によって、エレナの霊基はアーチャーとして定められたと思しい。
彼女自身は「クラスはライダーのつもりだったのよね……」と言っているとか。

大佐の夏休み:B

オルコット人形たちはたとえ夏休みであろうとエレナのために尽くす。
むしろ普段よりも活動的になった彼女のため、如何にして彼女を楽しませようかと全力を尽くすのだ。彼らにとっての夏休みの喜びは、エレナの満足、その一点に懸かっている。

宝具

金星神・白銀円環(サナト・クマラ・ホイール)

ランク B+ **種別** 対軍宝具 **レンジ** 1~50 **最大捕捉** 150人

サナト・クマラ・ホイール。
クラス変更にあたってエレナが持ち出してきた新宝具。
白銀の円環。キャスター時に宝具を真名解放する際に出現する飛行物体と同じ材質で構成されており、地球上の如何なる物質とも異なる組成を有しているという。
真名解放時には無数の飛行物体が出現し、雨あられと周囲に光線を降り注がせる。激しい爆発が巻き起こるが、決してエレナ自身には直撃しない。

人物

一人称 あたし　**二人称** あなた／ミスタ・〇〇／ミス・〇〇　**三人称** 彼／彼女／ミスタ・〇〇／ミス・〇〇

○ 性格
レース参加にあたっての彼女の第一義は、「楽しみましょう！」である。
もちろん、勝つに越したことはないので……勝てそうな場面ではグイグイ勝ちを狙おう、という方針ではある。
でもやっぱり、実際にはあまり前のめりにはなれないエレナである。
今回の彼女は、内面のおねえさん性、お母さん性（あるいはおばあちゃま性）が普段よりもやや強く表れているのかもしれない。
彼女自身は「この夏は童心に返って楽しく遊ぼう」と意識しているだけなのだが。

○ マスターへの態度
いつもとさほど変わらない。
だが、気を抜くとおばあちゃま成分が醸し出されてくるのだった。

○ 台詞例
「エレナ・ブラヴァツキー、鮮やかに霊基を変えてみたわ！　やってみると結構できちゃうものね！」
「……多分、何かの理由がきちんとあると思うのよね。コレ、本当はそう簡単にできるものじゃないでしょう？」
「せっかくだもの、楽しまなくっちゃ！」
「ニャーフ！　ふふ、この水鉄砲ほんとに楽しいわ！　よくってよ！」
「マハトマチェーンジ！　からの！　第三の光！」

○『FateGO』における人物像
おもむろに衣装＆クラスをマハトマチェンジ！
護法魔王尊の力を借りた新宝具、レース用のクマラ・ホイールを実体化させて、エレナ・ブラヴァツキーはサマーイベントに挑む！
NYARFことカッコイイ水鉄砲を手に、並み居るライバルを蹴散らすゾ！
「ちなみにNYARFの製作は私である！」
「改良は私だ凡骨！」

◇

水着に着替えてみたエレナ。
キャスターのエレナ・ブラヴァツキーと同一人物。

色々あって爆発しかけた彼女のために、エジソンとテスラは「ストレス発散」をすべきだと考えた。
それ故のレース（2017夏イベント）参加、
それ故のはっちゃけである。
エレナは彼らの気遣いを受け入れると決めた。
すなわち――ストレス発散すべく、思いっきりサマーバケーションを堪能しよう、と！

○ 因縁キャラ

ニコラ・テスラ／エジソン
さあ、ストレス発散しちゃうわよ!
え、なあにミスタ・エジソン。ニャーフ?　あたしのために?
ううんでも鉄砲なんていらないわ、物騒な……ああ、水鉄砲?　よくってよ、そういうのいいわね!

謎のヒロインX
ロケットよねそれ……
ほらドイツのブラウン君が目指したっていうアレ。星の海を征くはずのアレよね?

ニトクリス
スカラベーー!
好き!　好きよ、そういうの。あたしも乗ってみたいわ!

フラン／バベッジ／モリアーティ
なにそれすっごい、すっごい面白そう!
よくってよ、あたしたちでもっと面白くてマハトマな特殊車両にしてあげる!
まてまてー!

イシュタル
何やかやでいっぱい楽しめたわ。ふふ、ありがとう!

エルメロイII世
今度お弟子の話を聞きたいわ。きっと面白い子がたくさんいるんでしょうね。
あたしはイェイツ君の話で対抗しなきゃ。

メディア
またお話をしたいわ。勉強になるもの!

ホームズ
……シゲルソン。あなた、わざとあたしを怒らせたでしょう。
「たまには息抜きもいいものだろう」じゃないわよ、もう!
でもそうね。
たまにはこんなのも悪くない。ううん、楽しかったわ。

えれな
表情
第一段階

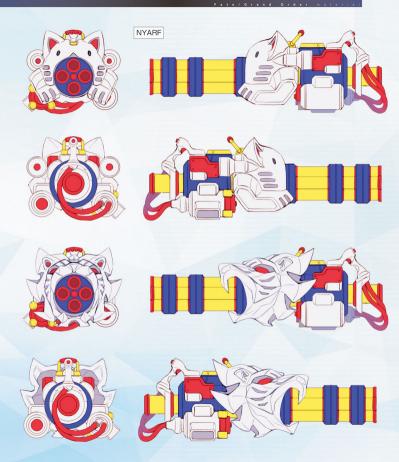
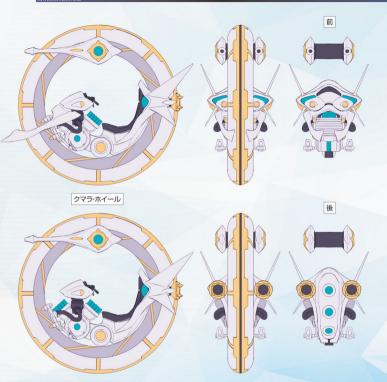
えれな
えれな
武装無し

第二段階
武装無し

コート内部

第三段階

武装無し

NYARF

Comment from Illustrator

デザインのコンセプトは“コスプレ”です。旧スク水、SF風、ミリタリー風と、再臨段階によってそれぞれまったく異なる方向性の水着にするという狙いでした。ニャーフやクマラ・ホイールにもネタを盛り込みとても楽しいデザイン作業でしたが、差分や三面図を作るのはめっちゃ大変でした……。(松竜)

源頼光〔ランサー〕

クラス ランサー　**真名** 源頼光（みなもとのらいこう）
性別 女性　**出典** 史実、『御伽草子』『丑御前の御本地』など／デッドヒート・サマーレース！
地域 日本　**属性** 秩序・善　**身長** 175cm　**体重** ??kg

筋力 C　**耐久** B　**敏捷** D　**魔力** A　**幸運** C　**宝具** A+

設定作成：桜井 光／キャラクターデザイン：本庄雷太
CV：戸松 遥

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：C
詠唱が二節以下の魔術を無効化する。
大魔術・儀礼呪法のような大掛かりなものは防げない。

騎乗：A+
竜種を除くすべての獣、乗り物を自在に操ることが出来る。
神である牛頭天王から乗りこなす。

狂化：C
理性と引き替えに身体能力を強化するスキル。
その精神はランサークラスとなってもある程度まで破綻しているものの、バーサーカー時に比べると大きな違いがある。
道徳心、である。
ランサー源頼光は道徳心を以て、夏休みの風紀の乱れを監視する。
しかし自分自身の恰好には割と無頓着なあたり、やはり破綻の気配は拭い去れない……。

神性：C
牛頭天王の申し子として生まれた頼光は神性スキルを有している。

保有スキル

精神汚染：B

このスキルを有していないと本人は自己申告していたが、実際は残っている。
(『FateGO』では基本的に使用されない)

影の風紀委員長：A

無窮の武練が変化したスキル。
如何なる状況でも風紀の乱れを見逃すことがない。たとえセーラー服を失ったとしても……。

錬鉄手車：C

セーラー服といえばこれ、という金時の思い込みが頼光へと伝染してしまった。
武芸百般を体現する頼光は錬鉄ヨーヨーを使いこなし、カルデアの風紀を乱さんとするあらゆる夏の誘惑を打ち払う。

サマー・カタストロフ：EX

脱がなくてもすごいが――脱いだらもっとすごい。
海辺でどれだけ人の目を集めてしまうかを示す、サマー・クライシスと似て非なるスキル。ビーチフラワーと異なり、恋い焦がれの領分を逸脱した視線まで集中する。

宝具

釈提桓因・金剛杵

ランク A+ **種別** 対人宝具／対軍宝具 **レンジ** 1～100 **最大捕捉** 1／220人

しゃくだいかんいん・こんごうしょ。
牛頭天王こと東方神たる帝釈天(インドラ)の金剛杵、すなわちは聖仙骨より造られし神々の最終兵器ヴァジュラが空より降り来たり、あらゆる敵を撃滅する――
この宝具を以て、今回の頼光のクラスはランサーとして定められるに至った。
形態は、密教において万有の本体である一真如を示すという独鈷杵のそれである。

アルジュナ「その宝具は父の……」
ラーマ「その宝具は……」

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／貴女　**三人称** あの方

○性格

風紀を取り締まるため、影の風紀委員長と化した頼光。
口癖は「禁制禁制、御禁制です!」。
普段以上に生真面目になっている。
イシュタルが開催するレースの行方には興味はなく、サマーイベントを機に羽目を外しすぎそうな参加者を監視しようと考えている。
最終的にはテンションが上がりきってセーラー服を脱ぎ捨ててしまい、自分が一番風紀を乱してしまうという事態を引き起こすのだが……本人にはまったく自覚がない。いや、あるのか……?

○マスターへの態度

マスターには「夏だからといって開放的な気分に浸りすぎてはいけません、よろしいですね?」とあくまで委員長ムーブで接してくる。
でもその委員長、見えてますよ……
その……そのスカートのスリットというにはあまりに大胆な……
何よりセーラー服の下、そのすごい水着は……
「?　どうされました?」
やっぱり無自覚だ!

○台詞例

「ランサー、源頼光。カルデアの風紀を守る影の風紀委員長です。私が来たからにはもう安心ですよ、マスター。よこしまな行為は決して見逃しません!」
「風紀委員は力。力こそ風紀委員。おわかりですね?」
「よろしいですか、よろしいですね。風紀紊乱はいけません!」
「風紀を乱す輩は!　粛清です!」
「禁制禁制、御禁制です!」

○『FateGO』における人物像

風紀を気にしはじめた頼光。
バーサーカーの頼光と同一人物。

前回、南の島にて著しい風紀の乱れがあったと聞き及んだ頼光。
今年のイベントもそのような事態になってはならない、と自ら牛頭天王に祈りを捧げて強制クラスチェンジ。本来のクラスであるセイバーの時ほどではないまでも、母性パワーは控えめな、都を守護する性質が強化されたランサー源頼光へと変生を果たした。

「頼光サンは本職のセイバーになるとすっげえ真面目になるンだよ。超・風紀委員長だ」
「ランサーだとそうだな、影の風紀委員長ってとこか。つまりまぁ――――」

つまりスケバンだ。
母性パワーは控えめとなり、都を守る凛々しい武士として頼光は夏を斬る。

○ 因縁キャラ

玄奘三蔵
「夏のイベントに浮かれている」「それが証拠に」「カルデアでもう水着になっている」と判断した頼光、更生したくば私についてきなさい、それがきっと御仏のご意向にも適うでしょうと断言。
頼光から諸天の加護を感じざるを得ない三蔵ちゃん、「これは別に水着じゃないんだけど面白いわ！　あなたが何をするのか見てみたい!」とご機嫌になって一緒にレースへ参加するのだった。
水着サーヴァントたち／キアラ／メイヴ
破廉恥にすぎるので、御禁制！
ブーディカ
刺激的な服装はとても御禁制。前々からそう思っていた、とのこと。
シェヘラザード
言うまでもなく禁制禁制、御禁制です！
ニトクリス（水着）
霊基第一段階だけならOK。
フラン（水着）
レース中はOK。（フランは走っている時の露出が少ないので頼光的にはOK）
レース外だと水着なので「いけません。いけませんよ隙が多すぎます、ちゃんと隠すところは隠す!」となる。
酒呑童子
風紀を乱す源がごとき鬼。「存在が御禁制ですよ!」
鬼系サーヴァント
鬼なぞ風紀の乱れの権化。
アーサー
影の風紀委員に相応しい紳士。
坂田金時〔バーサーカー〕
心配。今の自分は影の風紀委員長なので、普段のように母として振る舞う回数は減ってしまう。どうか非行に走ったりしませんように。
坂田金時〔ライダー〕
あの髪型、もしや不良になってしまったのでは!?

表情
第一段階

Comment from Illustrator

水着頼光さんのご依頼受けた時、大丈夫かな？っと心配になりました、ただでさえあのボディなのに脱いでしまったら大変な事になるのでは！！もう知らない！って事で自由に楽しく描いてたらこんな仕上がりになりました。デザインのハイライトは第二段階のスケバン頼光です、インパクトの有るコスチュームにしたかったのでかなり攻めたチョイスにしたのですがちょっとやり過ぎたかな？と、設定画をおそるおそる提案してみたらまさかのOKを頂き、調子に乗ってヨーヨーの攻撃や宝具演出のアンダースローなど、色々ワガママを叶えて頂いて感謝しかありません！本当にありがとうございました！！（本庄雷太）

第二段階

スケバン刑事　刀とヨーヨーで戦う
ギャレ!!
←源氏の家紋
右手で刀
左手でヨーヨー
ヨーヨ入れ。
シャビッ

第三段階

「天女のハゴロモ」
つねに浮いている。
伸び縮みして動きを妨げない。
空を飛べるかも…。

大きなトンボ玉

金剛杵

平安絵巻の
様な はなやかな
背景
も〜。
異次元質量兵器
ズン!!
重いよ。
ポンポン
超
アンダースロー
ギュウウウゥ ここスロー。

Ishtar〔Rider〕

イシュタル〔ライダー〕

クラス ライダー **真名** イシュタル
性別 女性 **出典** 古代メソポタミア神話／デッドヒート・サマーレース！ **地域** メソポタミア
属性 秩序・善 **身長** 159cm **体重** 47kg

筋力 C **耐久** C **敏捷** A **魔力** B **幸運** B **宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：森井しづき
CV：植田佳奈

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

騎乗：EX

天舟マアンナを乗りこなすイシュタルの騎乗スキルは人間とは次元の違う、別格のものである。
無論、『別格』だからといって人間より『上手い・速い』という訳ではない。とにかく『いろんな意味で凄い』のである。
時間とか空間とかもうあんまり気にしていないウルクドライブ。

単独行動：A

マスターからの魔力供給を断ってもしばらくは自立できる能力。
疑似サーヴァントという事もあって、ほぼ自由に現世で単独行動できる。
二週間ばかりカルデアを離れ、こっそりと女神を崇めるイベントを企画するなど造作もない事だったろう。

保有スキル

女神の神核：B

生まれながらに完成した女神であることを表すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。精神系の干渉をほとんど緩和し、肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
神性スキルを含む複合スキルでもある。
疑似サーヴァントであるため、ランクはB止まりとなる。
（パッシブスキル）

輝ける水の衣：A

大王冠を水着に替えたスキル。
パーティーのバスター・クイックを向上させ、NP効率もやや上昇させる。
大王冠はイシュタル本人にのみ作用するものだったが、こちらはパーティー全員に行き渡る。そのかわり出力は低い。

アクセルターン：B

マアンナスクーターによる緊急回避。
小型になったマアンナは小回りが利くらしく、一瞬の回避を可能とする。
追っ手からの攻撃を華麗にかわす様は、ハリウッド映画のヒロインの如し。

サマー・ブレイカー！：A

夏を（いろんな意味で）破壊する女神。
一時的に女神としての霊基を解放し、大暴れする。
玉藻の前、キアラが持つ「女神変生」のダウン版。

宝具

神峰天廻る明星の虹（しんぽうめぐるみょうじょうのにじ）

ランク EX　**種別** 対人宝具　**レンジ** 10～???　**最大捕捉** ???

アンガルタ・セブンカラーズ。
現代風の衣装になっている為、宝具の真名も現代風にコンバートされている。
夏を全力で満喫するスタイル。
マアンナスクーターに乗り、地球の様々なリゾートを観光してご機嫌になり、そのハッピーな気持ちを魔力に変換して地上にふりまくという虹の宝具。
衣装替えも見目麗しく、地上に降り注ぐ魔力は輝く星となって敵にダメージを与える。
本人はとてもハッピーかつファビュラスな気分だが、地上はほんと大迷惑。

人物

一人称 私　**二人称** 貴方／○○○（名前呼び捨て）　**三人称** 貴方たち　**マスター** マスター／○○○（名前呼び捨て）

○性格

自由奔放、優雅で大胆、そして残酷という女神イシュタルだが、服装が現代服になっている為、女神としての気位の高さ・怖さはちょっとだけ緩和されている。陽気さと寛大さが普段よりアップし、たいへんフレンドリーになっている。
十代後半の、活発な少女口調。
が、その行動理念はイシュタルのものなので依り代の少女より我が儘に見えることも。
明るい笑顔で「じゃあ皆殺しね。バイバーイ☆」と振る舞う、無慈悲な女神性がプラスされている。

○ マスターへの態度

将来有望な勇者（マスター）として目を付けているものの、
「なんでこんな平凡なのが勇者になるんだろう？」
と首をかしげる事もある。不思議な人間、と捉えている。
今回はその人望（サーヴァントたちに信頼されている）を見込んで、イシュタルカップのスタッフに雇用する。
グガランナ復活という（イシュタルの中では）大正義のもと、主人公をうまく利用する気でいるようだが……

○ 台詞例

「ライダー、イシュタルここに参上、っと。今回は特別大サービスで協力してあげるわ。お互い、ギブアンドテイクってコトで」
「ある時は天を翔るアーチャー……またある時は麗しい足技で戦うライダー……
その正体は、ハイ！　冴えない貴方の下にやってきた幸運の女神でした一☆　はいそこ、拍手拍手！」
「確かに不自然だったわ。でも気にしないで。
笑っていても怒っている、それが神よ。祝福を与える神も、返す刀で天罰落とすものよ？」
「今回は特別仕様だし、私から持ちかけた契約だし、きっかりサーヴァントをやらせてもらいますわよ？　なーの一で、気兼ねなく命令してねマスター？　だいじょうぶ、しっかりモトは取ってくるから♥」
「え……ちょっと待って、なんで私が悪役みたいな位置づけになっているの？
そりゃあ、賭け金を巻き上げたのはちょっとやりすぎかな？　と思うけど……基本、私がグガランナを手に入れるのはいいコトでしょ？」
「仲間の戦力がスーパー超絶アップするのよ？　神威（しんい）がデカすぎて有形無形のいろんなものが圧殺されちゃうかもしれないけど、それは大事の前の小事。
喜びこそすれ、文句なんてある訳ないわよね？　ほ、ほら。人間たちも言うでしょ、大きい力（コト）はいい事だって！」

○『FateGO』における人物像

金星の女神イシュタル、夏の姿。夏の祭典という人々の熱狂……信仰心に心を打たれ、一大イベントを開催した、まさに女神のような女神。
現代風にアレンジした天舟マアンナを駆り、軽快に、そして痛快に肉体を駆使するカンフー系女神でもある。

女神たるもの、格闘技の一つや二つは修得しているのが当たり前……という訳ではもちろんなく。

イシュタルがここまで巧みに動けるのは依り代になった肉体が魔術も格闘技もしっかり修得していたからである。肉体が修得していたカンフーをイシュタル風にアレンジしたものが今回のバトルスタイル。
「ウルクアーツ！　そういうのもあるのか」
とはジグラットの上で日光浴をしていた王様からのコメント。

◇

懲りるという事を知らないのか。

夏の祭典、イシュタルカップ。
それはイシュタルの持つ使い魔・天の牡牛グガランナを復活させる為の大儀式だった。メソポタミア世界を襲った破滅、その時にグガランナを無くし、面目丸つぶれにされたイシュタルは虎視眈々とリベンジの時を待っていたのだろう。
そして、その結果が今回のこれである。

もう一度言おう。懲りるという事を知らないのか。

女神イシュタルはバビロンの蔵からこっそり拝借した貴重な祭具を聖杯に変換し、その力でコノートの土地に金星のテクスチャを貼り、力ある英霊たちに大地に感謝を捧げさせる（レースをする）事でグガランナをもう一度作ろうと目論んだ。
イシュタル神殿を巨大な魔力リソース集積回路に作り替えたのもその一環。
イシュタルQPS（クォンタムピース・パワー・システム）は人々はおろか英霊たちからをも魔力を吸い上げ、自らのものとする悪夢の集金装置である。
その所業、まさに邪神の中の邪神。

○ 通常武器

アーチャーのイシュタルが使う弓は天舟マアンナの船首部分を取り外したものであるが、今回は天舟の『櫂』の部分をスクーターに変化させ、乗り物としている。
スクーターは現代のスクーターそのものの外見だが、当然、性能は女神クラス。空も飛ぶしワープもする。
イシュタルの足下には謎の生物（グガランナリリィ）がもそもそと動いているが、イシュタルはこの生物に関してはノー・コメントを貫いている。

○ 因縁キャラ

女王メイヴ
なんでメイヴのコノートを狙ったのか、ですって？
そんなの決まってるじゃない、最強の仮想敵だからよ。私は先手を打っただけ。もしメイヴが聖杯を手に入れたら私と同じ事を考えるわ、絶対！
ケツァル・コアトル
同じ金星の女神として頼りになる同類だけど、コイツほどおっかないヤツはいないと思うわ、私。
彼女、底抜けに善性の神格でしょ？　極まった『善』は悪より容赦がないものよ。本気で怒らせたら都市の一つや二つぶっ壊すからね、アレ。
エレシュキガル
私が助ける義理なんてないわよ。出てくるならアイツだけの縁で出てくるでしょ。

袖マーク
表＆裏
表情

グガランナリリィ

シュシュ
みたいな
もこふわ
したやつ
右足
左足
なぞの力で
浮く

頭のアレ
無し
ドレス
イシュタル門
カラー

Comment from Illustrator

イシュタルのライダー版という事で、絵でもライダー要素をつけようと思い、それで魔法陣に乗ってるからライダーだヨなどなど考えておりました。そして宝具時に変化するドレスや浴衣を色々考えるのは楽しいとこでございました。（森井しづき）

パールヴァティー

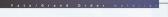
Pārvatī

クラス ランサー　**真名** パールヴァティー
性別 女性　**出典** インド神話　**地域** インド
属性 秩序・善　**身長** 156cm　**体重** 46kg

筋力 D　**耐久** C　**敏捷** D　**魔力** B　**幸運** B　**宝具** EX

設定作成：奈須きのこ／キャラクターデザイン：蒼月タカオ
CV：下屋則子

主な登場作品：Fate/Grand Order

クラススキル

対魔力：A

A以下の魔術はすべてキャンセル。
事実上、現代の魔術師ではパールヴァティーに傷をつけられない。

女神の神核：B

生まれながらに完成した女神である事を現すスキル。
精神と肉体の絶対性を維持する効果を有する。精神系の干渉をほとんど緩和し肉体の成長もなく、どれだけカロリーを摂取しても体型が変化しない。
擬似サーヴァントであるためランクはB止まりとなる。
でもそんなことどうでもいい。
体型が！　変化！　しない！

保有スキル

イマジナリ・アラウンド：EX

依り代の少女の魔術特性を更に発展させたもの。

カーマの灰：EX

パールヴァティーは穏やかな、戦いにおいては弱い女神である。
しかし、だからといってその心まで弱い訳ではない。
愛するものを想う心はどの神より強く、また、底が深い。
彼女は愛する者の為ならばたとえ自らの体が壊れようとその神性を燃やし、戦いの力とする。
わずか一瞬の炎ではあるが、それはシヴァ神の妻の一柱・破壊の女神カーリーに匹敵するほどのものだ。
特筆すべきはシヴァ神からの気持ちは関係ない、という事。
パールヴァティーは愛する者に無視されようが、その者の為に愛情を育める特性を持っている。
その愛は一途ではあるが、ちょっと……いや、神話級に重い。
また、カーマとは愛を意味し、シヴァ神に焼き殺された愛の神の名前でもある。シヴァ神はその修行中、シヴァ神と夫婦になる為に遣わされたパールヴァティーを無視し続けた。
それに業を煮やした神々はカーマを派遣し、カーマの矢でシヴァ神の瞑想を乱し、パールヴァティーに気付かせたという。

女神の恩恵：A+

女神（善）からの贈り物。従者が餓えに耐えかねた時、自らの首を刎ねて血を与えたエピソードより。

宝具

恋見てせざるは愛無きなり（トリシューラ・シャクティ）

ランク EX　種別 対軍宝具　レンジ 5～10　最大捕捉 30人

トリシューラ・シャクティ。
パールヴァティーがシヴァより借り受けた三叉戟、トリシューラの限定解放。
シヴァが彼女に与える武器によって、パールヴァティーのクラスが決定される。トリシューラにより、パールヴァティーはランサーとしてのクラス資格を得ている。
無論、シヴァほどにこの武器の真価を発揮することはできないが、かえってそれがサーヴァントとしての枠組みを守る助けになっている。

人物

一人称 私　**二人称** あなた　**三人称** 彼／彼女／あの方

○ 性格
依り代になった少女の性質、その光の部分を受け入れた女神。

和やかで包容力のある性格。自己主張をせず、貞淑で、マスターを横から支える才女。
……と、理想的なヒロイン力かつスペックは高いのだが、派手好きではなく堅実・地味な道を選ぶため、どことなく鈍くさい。
また温和な性格ではあるが、だからといって気弱ではなく、芯がとても強い。どんな責め苦を受けても心の折れない、ある意味、意地と根性の塊でもある。
そのため、本気で怒らせるととても怖い。
このパールヴァティー、恨みは自分の気が済むまでは決して忘れないのである。

パールヴァティーが大人しい神霊であるため、イシュタルに比べると『依り代』のパーソナリティによった現界をしている。
イシュタルが「核」がイシュタルで「ガワ」が依り代の少女なら、パールヴァティーは「核」が依り代の少女で「ガワ」がパールヴァティーのようなもの。
自分が「女神パールヴァティーの力で、あくまで緊急措置として戦いに参戦した人間」と明確に理解している。

○ マスターへの態度
控えめに、三歩下がって影を踏まず。
責任ある女神として、きちんと一線を引いた付き合いとなる。
だが絆レベルが高まれば、人理を守る先輩として、勇者の行く末を見守る女神として、甲斐甲斐しく世話をしてくれるだろう。

○ 台詞例
「こんにちは、カルデアのマスターさん。女神パールヴァティーと申します。
此度は少女の体を借りて顕現させていただきました。
はい、疑似サーヴァント、というヤツです。
私も不慣れな状況ですので、一緒に成長させてくださいますか?」
「どうでしょう、似合いますか?
この度は貞淑に、戦いでも裾を乱さない姿を心がけました。本当は、桃色の服装が良かったのですけど、それは今の私には似合いませんから……」
「あの中東の女神……イシュタルさん、ですか? 綺麗な方ですね。因果的にとても気になります。でも、ちょっと派手すぎではないでしょうか……。自由すぎるのも、時には困りものですよね。うふふ……」

○ 史上の実像・人物像
パールヴァティーはインド神話における破壊と創造の神シヴァの妻である。
パールヴァティーには神としての権威が存在せず、あくまでシヴァの妻である女神として扱われる事が多い。
しかし、シヴァの妻には「戦神」として語られるものもいる。ドゥルガーやカーリーである。
これらの女神とパールヴァティーは別の霊基だが神核は同じものとされる。

ライダークラスとしても現界可能で、その場合はシヴァから聖牛ナンディンを借り受けることになる。本来は豊穣などを司る牛のため、神獣にあるまじき攻撃力の低さを誇る。

○『FateGO』における人物像

『依り代の少女』の善性だけで構成された疑似サーヴァント。
聖杯戦争に深く関わりのあった者、かつパールヴァティーと精神的な部分が似ている者、という理由でこの少女が選ばれた。
基本的に、外見以外はほぼパールヴァティーと言えるのだがスキル内容や、一部の心理、行動には依り代の少女の影響が強く散見される。
言ってしまうと、こちらは光のヒロイン。
しかし、光とはいえ『悪性』がないわけではない。
正義の中にも濁りがあるように、『依り代の少女』が持つヤンデレ感……扱いを間違えると危険物になる、という点はわずかながら残っている。とはいえ、ちょっと怒るだけで悪に落ちることは絶対にない。悩みながらも秩序を外れないからこその『光の属性』なのだから。

パールヴァティーが『非の打ち所がない』神格なので、引っ込み思案さ、人見知りはなくなり、社交性が上がっている。ちょっとしたことで怒ったり拗ねたりするが、誤解であれスレ違いであれきちんと物事を考え、自分から相手を許し、謝る麗人。つまり、美人でかわいい理想のお嫁さん、という話。

○ 通常武器

トリシューラと呼ばれるシヴァの三叉戟を武器とする。
自分好みのデザインにするため、パールヴァティーが音叉に改造した。

○ 因縁キャラ

イシュタル
依り代の少女同士で因縁がある模様。
パールヴァティー自身はイシュタルとは縁遠いので、その傍若無人っぷりは説教しなければいけないような、でもその自由さがどこか羨ましいような、という感覚。
「因果を感じます……因縁を感じます……とても近しいのに、とても遠いというか……好ましいのに憎らしい、と言いますか……」
インド系サーヴァント
全員が可愛い子供のようなもの。
千子村正
……よく知っている人に似ているような……いえ、その「よく知っている人」も私は知らないのですけど……でも、見ているだけでとても落ち着く方です。もしやご先祖様、なんでしょうか？
カーマ
え？　そんなサーヴァント、いるんですか？
私には……まるで見えないのですけど……。
メドゥーサ
良い方ですよね！　美人だし、優しいし、格好いいし！　私も、もし成長できるのならあんな美女になりたいですっ！
アルジュナ
アルジュナよ。パーシュパタをそうポンポン乱発しないように……うっかりすると色々爆砕ですよ、爆砕。まあ、あなたはしっかりしているから大丈夫だと思いますが……。

第一段階
表情

Comment from Illustrator

使用してくれている方々には感謝しかありません。ありがとうございます。（蒼月タカオ）

全体図
第二段階

前面柄
背面柄
腕輪
手首側が細い

全体図
第三段階

蓮の花

肩掛け布

前垂れ柄

形は普通のパンプスです。
第1,2段階も靴は同じ

Fate/Grand Order material V

企画	武内崇
構成・設定	奈須きのこ　東出祐一郎　桜井光
テキスト	経験値　桜井光　たけのこ星人 奈須きのこ　東出祐一郎　星空めてお 水瀬葉月　リヨ（五十音順）
表紙イラスト	下越
編集・デザイン	WINFANWORKS
設定考証	三輪清宗　森瀬繚

2022年6月25日　発行
ver.001

本電子書籍は下記にもとづいて制作しました
『Fate/Grand Order material V』
2018年8月10日　初版発行

発行人　竹内友崇
発行　TYPE-MOON

●お問い合わせ
https://www.kadokawa.co.jp/　（「お問い合わせ」へお進みください）
※内容によっては、お答えできない場合があります。
※サポートは日本国内のみとさせていただきます。
※Japanese text only

※データは2018年7月現在のものです。今後、ゲーム内のアップデートなどにより変更になる場合があります。